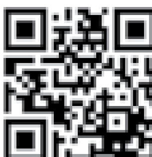
YATTAA*

やったー

JAPON SİNEMASI PLATFORMU E-DERGİSİ

SAYI 21
EKİM&KASIM 2017





YATTAA*

JAPON SİNEMASI PLATFORMU E-DERGİSİ やったー

Yayın Sahibi: Japon Sineması Platformu
Yıl: Kasım 2017 Sayı: 21
Yayın Türü: E-Dergi

Sanat Yönetmeni&Grafik Tasarım
Gökhan Kuloğlu

Editörler
Birsen Albayrak
Gökhan Kuloğlu

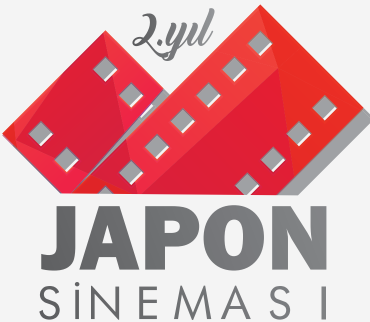
Katkıda Bulunanlar
Ahmet Ziya Sekendiz
Deniz Balcı
Dilek Atak
Ercan Gürova
Esin Yeşilyurt
Hafize Mutlu
Gülşah Karaman
Haydar Çakmak
Medine Nureeva
Olca Karasoy
Seniha Katlav

Kapak Fotoğrafı
Ertuğrul 1890, 2015

Arka Kapak Fotoğrafı
Tezuka'dan Miyazaki'ye
Anime ve Manga kitabı

İletişim ve Reklam
japonsinemasi@gmail.com
info@japonsinemasi.com

JSP Sosyal Ağlar
www.japonsinemasi.com
facebook.com/japonsinemasi
twitter.com/japonsinemasi
issuu.com/japonsinemasi



Editörden

Merhaba Arkadaşlar,

Japon Sineması Platformu olarak 2015 Aralık ayından bugüne kadar Japon kültürü, sineması, edebiyatı, manga ve animeleri adına sizlere başucu kaynağı olabilecek bir yayın oluşturma ve Japonya'yı Türkiye'ye tanıtarak iki toplum arasında kültürel bir köprü kurma yolunda ilerlemeye devam ediyoruz.

2. yılımızı doldurmanın verdiği sevinçle sizleri yeni projelerle buluşmaya devam ediyoruz. Bugüne kadar 20 sayı çıkarmış olduğumuz Japon Sinema E-Dergimizin formatını değiştiriyoruz. Dergimizin bugünden itibaren YATTAA* ismiyle iki aylık olarak yayınlanacak. Dergimizin yeni kimliğinde gelecek sayılarda sizleri birçok yenilik bekliyor.

YATTAA* dergisinin 21. sayısında "Türk-Japon dostluğuna" odaklanıyoruz. Dergimizin "SİNEMA DOSYASI" bölümünde Ertuğrul 1890, Hana-bi gibi filmlere, 2017'de merakla beklenen live-action filmlere ve Kamishibai tiyatrosuna yer veriyoruz.

"ANİME & MANGA DOSYASI" bölümünde ise Türkiye'de taso ve beyblade çılgınlığına, Osmanlı'yı konu olan Shokuko No Altair animesine, Türkleri konu alan mangalara, sonbahar döneminde öne çıkan animelere ve Japonların yumuşak gücü animelere yer veriyoruz. "TEKNOLOJİ & OYUN DOSYASI" bölümünde ise God Eater oyununu sizlere tanıtıyoruz.

"JAPON KÜLTÜRÜ DOSYASI" bölümünde Comikon İstanbul Manga Fest etkinliğine, Japon yemeklerinin Türk kültürüne etkisine, Türk ve Japon kültüründeki ortak motiflere, Japonya ile ilgili haberlere yer veriyoruz.

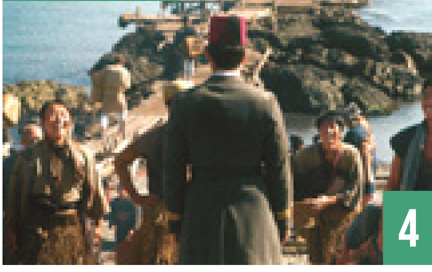
"TÜRKİYE TANITIM DOSYASINDA" ise Türkiye'nin değerlerini Japon okurlarımıza tanıtmak amacıyla -Türkiye'yi Tanıtıyorum- projesi adı altında Pokut Yaylası ve Şirince Köyü'ne dergimizde yer veriyoruz.

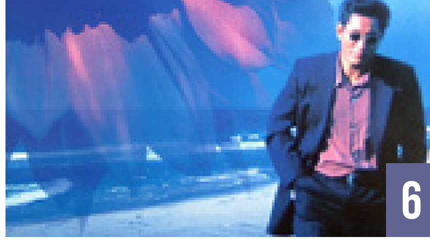
"JAPON EDEBİYATI DOSYASI" bölümünde Yukio Mishima'nın Altın Köşk Tapınağı eserini okurlarla buluşturuyoruz.

Değerli okurlar,
YATTAA* E-Dergisi olarak, bugüne kadar bizlere destek olan tüm okurlarımıza, yazarlarımıza teşekkür ederek gelecek sayıda birbirinden ufuk açıcı konularda buluşmak dileğiyle…

Gökhan KULOĞLU
JAPON SİNEMASI PLATFORMU

İÇİNDEKİLER

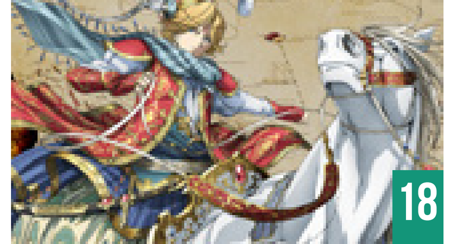


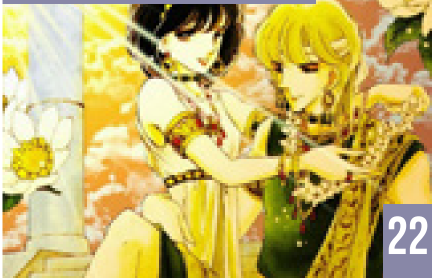


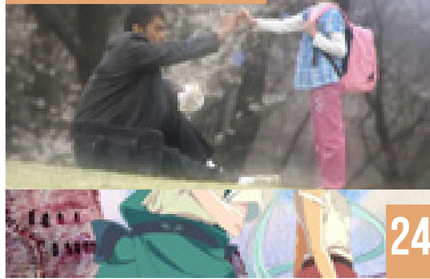












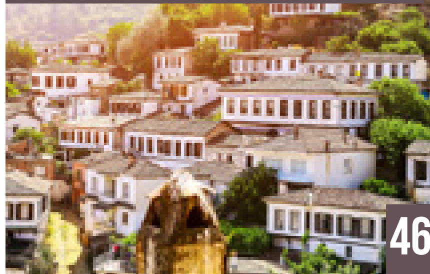


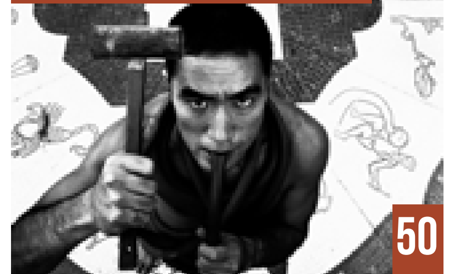












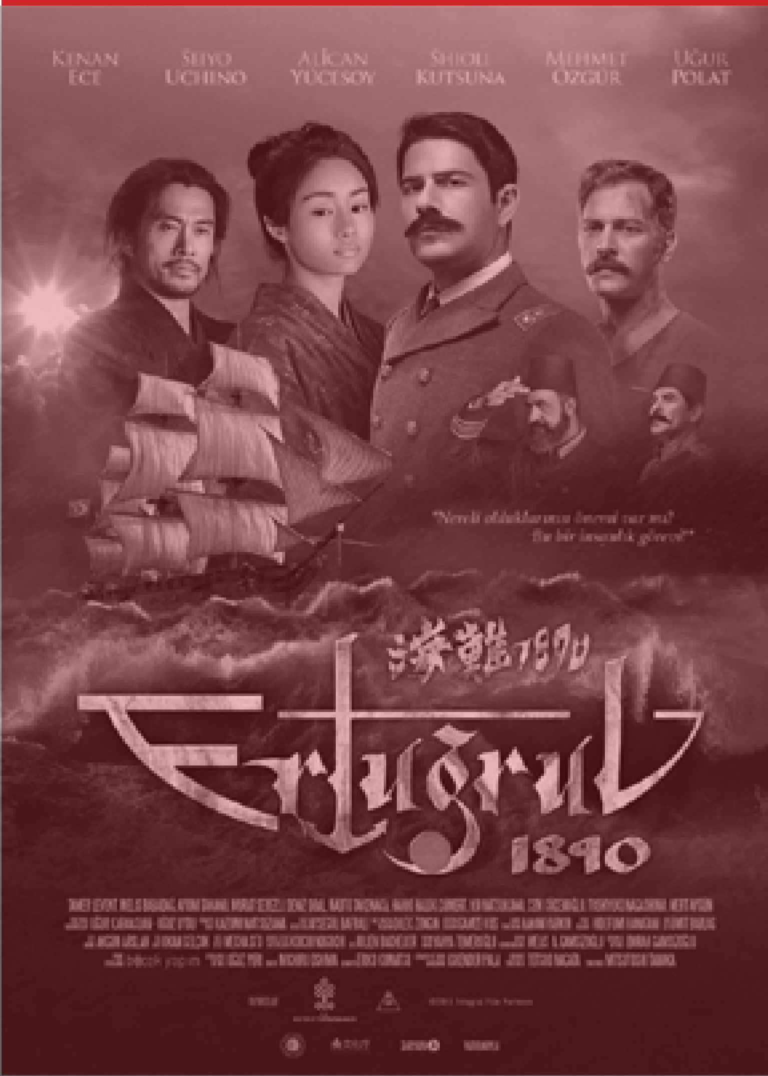
ERTUĞRUL 1890

ERTUĞRUL FIRKATEYN'İN HAZIN HİKAYESİ

YAZAR: DİLEK ATAK

Japon-Türk ortak yapımı tarihi ve dramatik bir film; Ertuğrul 1890… Aslında daha önce nadir olarak karşılaştığımız bir kadro ile karşımıza çıkıyor film. Yönetmenliğini bir Japon, yapımcılığını ise birkaç Japon ve Türk isim üstlenmiş.

Film iki ülkenin Japonya-Türkiye , dostluğunu pekiştiren iki tarihi olayı anlatıyor. 1887 yılında Japon heyetinin İstanbul'u ziyaret etmesinin ardından Osmanlı firketeyni olan Ertuğrul, Japonya'ya gider. Sahne Yüzbaşı Mustafa'nın denizin dibinde baygın bir halde oluşu ile başlıyor. Kendi sesini duyduğumuz Yüzbaşı Mustafa bize birkaç cümle ile aslında filmin neyi anlatacağını da söylüyor. Ve film başlıyor. Geçmişe gidiliyor, Japon ve Türk insanlarının hayatlarından ortak sahneler veriliyor.



Yüzbaşı Mustafa hamile karısını bırakıp iade-i ziyaret için gideceği Japonya'ya yanında karısının gözyaşlarının bulunduğu küçük şişeyi alıyor. Karısına sağ salim döneceğine dair söz veriyor. Ertuğrul Fırkateyni,14 Temmuz 1889'da 609 kişilik mürettebatıyla yola çıkıyor. Japonya'ya sağ salim varan gemi dönüş yolunda fırtınaya kapılıyor. Kaptan ve mürettebatın olağanüstü çabaları netice vermiyor ve maalesef Funakura kayalıklarına bindiriyor.. O gemiyle birlikte yaşanmışlıklar, yaşanmamışlıklar, aşıklar, karısına hediye alıp bir an önce vermek isteyenler, yeni baba olacak hayatlar gömülüyor. Filmde kaç kişi kurtuldu kaç kişi hayatını kaybetti gibi matemetiksel bilgiler yer almıyor. Araştırdığım bilgiye göre Firkateyn komutanı Tuğamiral Osman Paşa dahil 527 (609 kişiden 13'ü kazadan önce Koleradan hayatını kaybetmiş) denizcimiz şehit olmuş, sadece 69 kişi sağ kurtulabilmiş.

Japonlar bomba gibi patlayan bir ses ile neye uğradıklarını şaşırıyorlar. Gelen sese doğru koşup, kayalıklardan aşağısını görebilmek için gazlı bezi yakarak aşağıya atıyorlar. Ateşin ışığıyla aydınlanan etrafta gözler kan revan içinde yatmakta olan insanları görüyor. Yaralıları evlerine taşıyorlar. Doktor Umura herkesi nasıl tedavi edeceklerine dair komutlar veriyor. Halkın yardımı sayesinde yararlıların birkaçı aralarında Yüzbaşı Mustafa da dahil tedavi edilip, ülkelerine geri dönebiliyor.

Filmin ikinci yarısında ise tam 95 yıl geçiyor, alıp bizi Tahran-İran'a götürüyor. İran-Irak savaşının tüm şiddetiyle sürdüğü günlerde Saddam Hüseyin 18 Mart 1985'de İran'a hava saldırısı başlatacağını ve İran hava sahasını kullanan sivil uçakların da vurulacağını açıklıyor. Paniğe kapılan ve halkı İran'da olan ülkeler kurtarma operasyonu





MOVIE:
KAINAN 1890

düzenleyerek İran'a uçak gönderirler. Fakat Japonlar kendi vatandaşlarını kurtarmak için İran'a uçak göndermeyi reddeder. Japonlar Türklerde yardım çağırısına bulunur ve o dönemin Başbakanı Turgut Özal bu yardım çağırısına el uzatır. Japonlar için ikinci uçağın gönderilmesi talimatını verir. Japonlar Türk uçağına binerek sağ salim ülkelerine dönerler.

Filmin kısa özetiydi. Daha fazlası için filmi izlemenizi öneririm. Karakter bazlı anlatmadım çünkü onlar aslında hikayeyi anlatmak için bir araç gibi geldi bana. Filmi izlediğinizde oyuncular değil hikaye sizi etkiliyor. Görsel olarak çok tatmin ediciydi. 1800'lü yılların o otantik havası, 1985'in ise İran'daki gri sisli ambiyans çok iyi gösterilmiş.

Filmin geneline bakarsak, bazı hızlı geçişler bir sonraki hamle için hizmet vermeyen diyaloglar görüyoruz. Japon İmparatorunu ziyaret sahnesi sanki fragmanda şipşak gösterilen bir görüntü gibiydi. O kadar yoktu yani. Dönemin başbakanı Turgut Özal ikinci uçağın da kaldırılması için emir veriyor. Fakat o uçağın kimleri taşıdığı hakkında bilgi alamıyoruz zira Türklerin karayoluyla Türkiye'ye dönecekleri söyleniyor. 1985 olaylarında anlatıldığı bir filmin ismi Ertuğrul 1890 ismi yanlış mı doğru mu bilemedim.





Merak edenler için Ertuğrul'un Seyir haritası
Bu poster Yedikıta Dergisi Sayı 25 (Eylül 2010) hediyesi olarak verilmiştir.

FIREWORI


IMDB:
HANA-BI PHOTO GALLERY



KS

YAZAR: ERCAN GÜROVA



Hana-Bi filminin künyesine bakıldığında ilk dikkat çeken nokta filmin hem yazarı, hem yönetmeni hem de oyuncusu olan Takeshi Kitano isminin öne çıkması. 1997 yapımı "Havai Fişekler" iki dedektifin hayatla mücadelesini ve birbirinden farklı yönlerini anlatmakta. İki yakın arkadaş da olan dedektif Horibe ve Nishi'yi önce polis arabasında bir arada görürüz. Nishi'nin ziyaret etmediği hasta bir eşi olduğunu ve çocuklarını kaybettiklerini öğreniriz. Horibe'nin ise normal, yolunda giden bir evliliği vardır ama bütün dengeler Horibe'nin vurulup sakat kalması ve ailesi tarafından terk edilmesi ile değişir. Nishi ise eşi ile iletişim kurmayı dener.

Güneş gözlükleri, yüzündeki tikleri ve "cool" suskunluğu ile tarz olan dedektif eskisi Nishi'nin başı dertten kurtulmaz. Yakuza tefecilerine günden güne artan borcu yakasını bırakmaz, en yakın arkadaşı artık tekerlekli sandalyeye mahkumdur, eşi ile sürgit bir iletişimsizlik içindedir. Battı balık yan gider hesabı, bir gün banka soymaya karar verir. Halihazırda polis üniforması da varken, bir gün hurdacıdan aldığı eski bir taksiyi alır ve bir güzel boyar. Tereyağından kıl çeker gibi bankayı soymasını da bilir.

Öte yandan tekerlekli sandalyede pencereden bakan, denizi seyreden diğer eski dedektif

Horibe'yi görürüz. Bir gün hap alarak intihara teşebbüs ettiği haberi gelir ama neyse ki kurtulmuştur. Hayata devam etmek ister ve aklına resim yapmaktan başka bir şey gelmez. Nishi'nin aldığı boyalarla resimler yapmaya başlar.

Nishi ise banka soygunundan elde ettiği para ile tefecilere borcunu öder ve karısına daha fazla vakit harcamaya başlar ve o anda umursamaz, ilgisiz Nishi'nin karısına verdiği değeri görmeye başlarız. Beraber çocukça şeyler yapmaya başlarlar, sahilde rastladıkları bir genç kızın uçurtması ile oynamak gibi. Fakat bu uyum bir anda Nishi'nin içsel şiddeti ile yerle bir olur. Yabancı birinin gelip Nishi'ye ölü çiçekleri suladı diye gülmesi ile çılgına dönen Nishi adamı feci şekilde döver. Nishi'deki bu şiddeti film boyunca defalarca görürüz. Çok az konuşan, yüz ifadesi anlaşılmayan ve anlık şiddet patlamaları yaşayan Nishi'yi anlamak ve çözmek çok zordur.

Diğer tarafta Horibe birbirinden güzel resim yapmaya devam etmektedir. Resimlerindeki insanların yüzü havai fişek şeklindedir. Aslında bakılırsa filmin ismi olan Hana-Bi iki kelimenin birleşimidir. "Hana" çiçek demektir, "bi" ise ateş demek. Bu iki kelime "havai fişek" tamlamasını oluşturur. Acaba "çiçek" ve "ateş" gibi taban tabana zıt çağrışımları olan bu iki kelime bir anlamda Nishi'nin karakterinin iki farklı yansımasını mı temsil etmektedir? Yoksa hayatla mücadeleyi farklı şekilde yürüten, hayata tutunmaya çalışan iki farklı (Horibe ve Nishi) karakteri mi anlatmaktadır?

Nishi'nin içsel şiddeti sadece kendisine özgü, basit bir bireysel olay gözüyle değerlendirilebilir mi? Yoksa modern insanın şiddet potansiyeline de gönderme yapıyor olabilir mi? Çünkü ilginç bir şekilde istediğinde karısına karşı son derece nazik ve düşünceli olan birinin bir başkasına karşı bir şiddet makinesine dönüşmesi modern insanın son derece karışık psikolojisi ve açmazları ile açıklanabilir sanırım.

Güzel ve çirkinin, iyi ile kötünün, öfke ve suskunluğun, merhamet ile şiddetin iç içe geçtiği, temposu ile sürükleyen ve çağdaş insana dair bir anlatı olan Hana-Bi izlerken hem zevk veriyor hem şaşırtıyor hem de düşündürüyor. Sonu mu? Şoke ediyor!


北野武監督作品
HANA-BI
ビートたけし 岸本加世子 大杉漣 寺島進



KAMİSHİBAİ

KARTLARDAN GELEN HİKAYENİN GÜCÜ

YAZAR: BİRSEN ALBAYRAK



SHUNSUKE YAMAGUCHI
JAPANESE AMERICAN NATIONAL MUSEUM



Kamishibai sokak tiyatrosu ve öykü anlatım biçimidir. Kami *(kağıt)* ve shibai *(drama)* kelimelerinden oluşan kamishibai, “Kağıt Oyunu” anlamına gelir. 1930’ların depresyon döneminde ve savaş sonrası dönemden yirminci yüzyılda televizyonun gelişine kadar popüler olmuştur.

Kağıt oyunu manga ve anime öncülü, çocukları *(ve yetişkinleri)* fantezi ve hayal dünyasına sürükleyen tipik bir Japon sanat formudur. Tipik bir kamishibai öyküsü, kart üzerine basılan veya çizilen bir düzine resimden oluşur. Performansın başında, kartlar bir butai, bir sahne olarak işlev gören küçük bir ahşap çerçeveye monte edilir. Kamishibaiya olarak adlandırılan anlatıcı hikayeyi anlatır, altındaki yenileri ortaya çıkarmak için butai’den görüntü çekerek öyküyü ilerletir. Bir kamishibai öyküsü, gecikmiş animasyonu anımsatır. Son birkaç yıldır, bu eşsiz anlatı formu küresel bir geri dönüşü sağladı.



Kamishibai ilk olarak Japonya’daki Budist tapınaklarda 12. yüzyılda ortaya çıkmış eski bir görsel hikaye anlatma geleneğinin parçasıdır. Orada rahipler ahlaksal öyküleri büyük ölçüde okur yazar olmayan bir kitleye aktarmak için resim kaydırmaları kullandılar. Kamishibai anlatı tekniği, yüzyıllar boyunca varlığını sürdürdü ve iki dünya savaşı arasında dramatik bir başarı elde etti. O sırada, kamishibai tellers biniciye monte edilmiş küçük bir ahşap tiyatroyla bisikletle dolaştı. Kendilerini bir sokak köşesine ya da bir parka yerleştirdiler ve toplanan izleyiciye şeker sattılar. Bir şeyler satın alan çocuklar hikayeyi takip etmek için en iyi yerleri buldular. O zamanlar, beş milyondan fazla çocuk ve yetişkin kamishibai’yi neredeyse her gün sevmişti. 1950’lerde televizyonun gelişiyle birlikte mobil öykü yazarları yavaş yavaş sokaklardan kayboldu.

Masalların kurgusal dünyasına izleyiciyi dahil eden Kamishibai, dinledikleri masalları görselleriyle izleme şansı elde eden çocukların yaratıcı ve eğitici çalışmalar içerisinde bulunmasına katkı sağlıyor.

Türkiye’de de çocuklar için Kamishibai atölyeleri zaman zaman düzenleniyor. Bu konuda Türkiye’de öncü olarak Şeniz Turan ve Serhat Behramoğlu isimleri karşımıza geliyor.

Günümüzde kamishibai tiyatrosu daha az yerde olabilir, ancak gelenek hala yaşamaya devam ediyor!


ASIANWIKI: ALL LIVE-ACTIONS

2017'NiN ÖNE ÇIKAN LIVE-ACTIONLARI

YAZAR: GÖKHAN KULOĞLU

ReLIFE, 2017

Kısa süre önce işinden çıkan yeni iş bulma problemi yaşayan ve ailesinin kendisine finansal destek vermeyi kestiği 27 yaşındaki Kaizaki Arata'nın hikâyesi sizleri bekliyor. Kaizaki, bir gece lise arkadaşı ile içtikten sonra Yoake Ryō adlı bir adamla karşılaşır. Yoake, Kaizaki'ye bir iş teklifinde bulunur ve bu iş için ona bir hap vererek 17 yaşına geri dönüp hayatını tekrar şekillendirnesini söyler. Daha manga ve anime serisi olarak seyirci ile buluşan ReLIFE, bu sefer live-action olarak izleyicinin karşısına çıktı. 15 Nisan'da seyirci ile buluşan film eleştirmenlerden olumlu not almayı başardı.





GİNTAMA , 2017

İnsanoğlu ile uzaylılar arasında yaşanan çetin savaştan uzaylılar galip insanoğlu ise mağlup olmuştur. Dünyanın denetimi ve kontrolü artık uzaylılardadır. Uzaylılara karşı koyabilecek ateşli silahlardan sonra ki en etkili silah samurayladır. Lakin hükümet samurayların kılıç taşımalarına yasak getirince uzaylılara karşı koyma onlara isyan etme durumları da iyice zorlaşmıştır. Ortaya çıkan Gintoki isimli kahramanın ve arkadaşlarının kendi çaplarında maceradan macera atladıkları film sizleri bekliyor. 14 Temmuz'da seyirci ile buluşan film, anime ve manga serisi kadar iddialı. Bakmadan geçmeyin!





TOKYO GHOUL, 2017

Ghoullara inanır mısınız? Tokyo'da ortaya çıkan ghoullar insanları avlamaya başlarlar. Yaşamak için yaşam almak kaçınılmazdır. Ghoulların varlığından habersiz insanlardan olan Kaneki'de bir gece arkadaşı ile evine dönerken ghoullardan birinin saldırısına maruz kalır. Kaneki, bir ghoulun iç organları ile yeniden hayata döndürülür. Kendisindeki değişimleri farkeden Kaneki, zamanla ghoul ile insan sınırındaki macerası başlamıştır. Ghoul avcısı dedektifler ve ghoullar arasındaki mücadele sizleri bekliyor. Manga ve anime serisini takip edenler için iddialı diyebileceğimiz film, 29 Temmuz'da vizyona girdi.

FULLMETAL ALCHEMIST, 2017

Simyager Edward ve kardeşi Alphonse, ölen annelerini canlandırmak için yasak olan insan dönüşümü simyasını yaparlar ve cezalandırılırlar. Edward bacağını ve bir kolunu kaybeder, bedenini kaybeden kardeşi Alphonse'yi geri döndürmek için ulusal simyager olmayı kabul eder. Kaybettikleri bedenlerini geri getirme gücüne sahip olduğuna inanılan Felsefe Taşını bulmak için Amestris şehrinden yolculuğa çıkan Elric kardeşlerin maceraları sizleri bekliyor. 1 Aralık'ta gösterime girecek film, daha öncesinde manga ve anime serileri ile büyük yankı uyandırmayı başarmıştı.

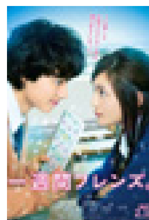


Diğer live-action film önerilerimiz



AJİN: DEMI HUMAN, 2017

Tıp stajyeri Kei, geçirdiği trafik kazasında kendisinin ajin olduğunu keşfeder. Ajanlardan kaçan Kei'nin yolu terör eylemi planlayan ajin Sato ile keşisir ve macera başlar.



ONE WEEK FRIENDS, 2017

Yalnızca sınıf arkadaşı Kaori Fujimiya ile arkadaş olan Yuki Hayase her Pazartesi günü arkadaşlarına dair hatıralarını kaybetmektedir. Acaba Kaori, Yui'yi hatırlayacak mıdır?

YAZAR: BENSU CANGÜLER

Türkiye'de TASO & BEYBLADE



NAZYMIDGET
GEEKGIRLPENBALLS.COM



Bir devrin parlayan yıldızı: Tasolar
1992- 99 yılları arasında doğmuşsanız, çocukken en sevdiğiniz şey neydi diye sorsalar muhtemelen ya pokemon ya da sokakta tasoyla oynamak cevabını verirdiniz değil mi?

Tasolarla oynamak 1999 yılında çocukluğunu/gençliğini yaşayan herkesin en sevdiği aktivitelerden biriydi. Pokemonla hayatımıza giren bu akım, her geçen gün büyüyerek, mahallerden, okul koridorlarına kadar yayılmıştı.

ÇILGINLIĞI

Peki neydi bu pokemon ve hayatımıza dahil ettiği taso çılgınlığı kısaca bir hatırlayalım; Pokemon; Türkiye'de o kadar popüler hale gelmişti ki Atv, Pokemon için yayın akışını değiştirmek zorunda kalmıştı. Pokemon'un yayınlandığı saatte sokakta bir tane bile çocuğun kalmaması ise aklıma gelen güzel anılardan sadece biri.

Cips paketlerinden Taso biriktiğimiz yıllar
Aynı yıllarda, televizyonda yayınlanan Pokemon'un yanı sıra cips paketlerinden çıkan tasolarla oynamak da bu neslin en büyük mutluluklarından biriydi. Mahallelerin her köşesinin tasolarını yarıştıran çocuklarla dolu olmasından tutun da bakkalların önündeki kuyruklara kadar bir döneme damgasını






MERCHANDISE
THENERDNEBULA.COM



vuran en büyük simgelerden biriydi Pokemon ve türevi tasolar… O yıllarda cips paketlerini taso var mıdır umuduyla karıştırıp, bakkaldan azar işitmeyen çocuk yoktur heralde...

Günümüzde ise Pokemon çılgınlığı dünyada hiç hızını kesmeden devam ediyor, çağın gereklerine uyup tasolardan telefona ışık hızıyla geçiş yapan Pokemon, Bir telefon uygulaması olan ''Pokemon go'' ile altın çağını yaşıyor.
.

POKEMONDAN SONRA BEYBLADE…
Popülerliği son yıllarda Pokemonla yarışan Beyblade, Japonya'dan dünya'ya hızla yayılmaya devam ederken, Türkiye'de de turnuvaları düzenleniyor, ipe sarılıp çevrilen topaçların modern çağa uydurulmuş hali beybledelerin önce çıkış hikayesine gelin birlikte bakalım.

Beyblade, Takao Aoki tarafından yazılıp, çizilmiş, tamamı 14 ciltten oluşan bir Japon manga serisidir. Coro-Coro Comic'te 2001-2003 yılları arasında yayınlanmıştır. Serinin Animesi ise 1 yıl sonra Japonya'da yayına girmiştir. Seride Acemi beyblade oyuncusu Takao ile onun son derece bağlı olduğu beyblade'i Dragoon'un maceraları konu alınmaktadır

Pokemon'da olduğu gibi Beyblade de izleyenler üzerinde kendini kahramanın yerine koyarak maceraya dahil olmak isteme etkisine sahip. bu da kişi de kazanma isteğini daima arttıran bir etki olarak karşımıza çıkıyor. Popülerliğini ''rakibe karşı kazanma içgüdüsü''nden alan Beyblade Japonya'da ayda 5 milyona yakın Beyblade üretiliyor ve satılıyor.

Nasıl oynanıyor?
Yarışmacılar aynı anda Beybladeleri-ni "stadyum" denilen yarış alanına atmasıyla oyun başlıyor. Oyunda puan almanın iki yolu var. Rakibin beybladesini stadyum dışına fırlatmak ya da kimse bunu elde edemezse,en uzun süre dönen beyblade'in sahibi bir puan alıyor. Üç puana en erken ulaşan oyunu kazanmış oluyor.

Beyblade'nin Türkiye'de ki Yolculuğu
Beyblade nin Türkiye'deki macerası ise Kasım 2002'de serinin yayınlanmasıyla başlamıştır.2005 yılına kadar ilk 3 sezonu gösterilen çizgi film ülkemizde de büyük bir popülerliğe ulaşmış, tasolardan sonra sokakların yeni baş tacı oyunlarının arasına topacı da katmıştır.

Beyblade'in oyuncağı Türkiye'de ilk kez Profilo alışveriş merkezindeki ''moşi moşi'' mağazasında satışa



sunulmuştur. Yine aynı mağaza Beyblade turnuvalarına da ev sahipliği yapmıştır. 120'den fazla oyuncak çeşidi olan Beyblade turnuvalarına 4 ile 15 yaş arası çocuklar katılıyor. Turnuvalarda amaç her oyuncunun kendine göre bir yöntemle karşısındakine karşı galibiyet kazanması. Topaçlarının gücünü, dayanıklılığını, savunma özelliklerini düşünerek geliştiren çocuklar hem sosyalleşiyor hem de öğreniyor.

Beyblade'nin Dünyadaki Başarıları

Japonya'da ortaya çıkan beyblade önce kendi ülkesinde, sonra da Amerika'da en iyi oyuncak ödülü almıştır.

2002'de ilk bölümü yayınlanır yayınlanmaz, büyük bir ses getiren çizgi film Japonya'da en iyi çizgi filmlerden biri olarak gösteriliyordu. Beyblade ilk kez 1999da Japonyada oyuncak olarak piyasaya çıkıp 2002 yılından sonra dünyaya yayılmıştır.

Geçmişten Günümüze Beyblade

Beyblade oyuncakları 2002'de Amerika'nın ünlü oyuncak şirketi Hasbro'ya lisanslandı ve seri ilk defa Asya dışında yayılım göstermeye başlamıştır. 2006'ya kadar popülerliği devam eden beyblade 2008 e kadar bir duraklama dönemi yaşadıktan sonra, serinin yaratıcısı Takara, beyblade'ye eklemeler yaparak yeniden Hasbro'nun yardımıyla 2010'da küreselleşmeyi başarmıştır.

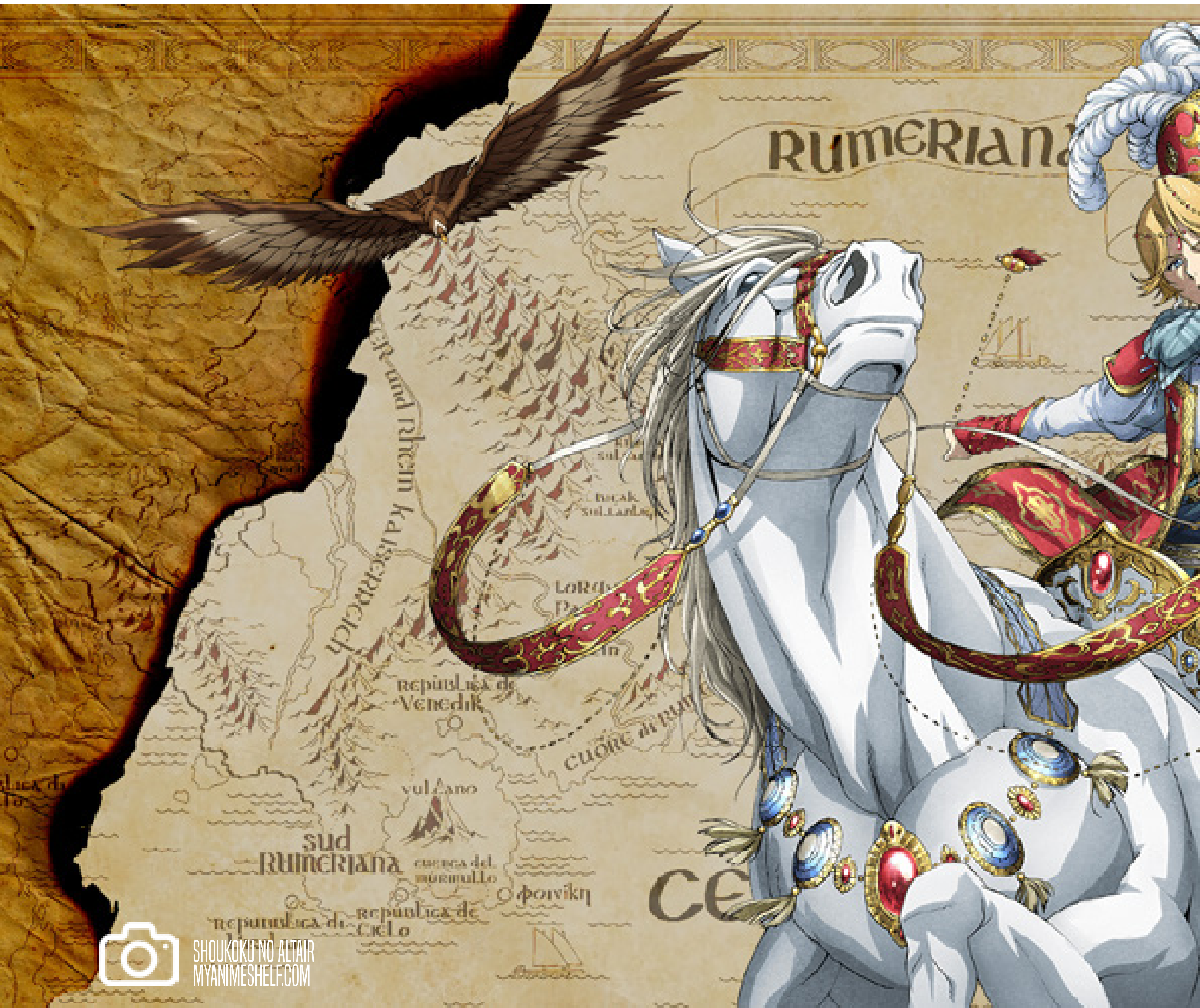
2010'da eskiye göre büyük bir başarı yakalayan Beyblade, bu popülerliğini hala devam ettirmektedir. Oyuncak markası 2010'dan beri 90 milyon satış rekoruna ulaşmıştır.





HAYDİ FIRLAT
BEYBLADE TURNUVASI





SHOUKOKU NO ALTAIR
MYANIMESHELF.COM

OSMANLI'YA ÖYKÜNEN BİR ANİME

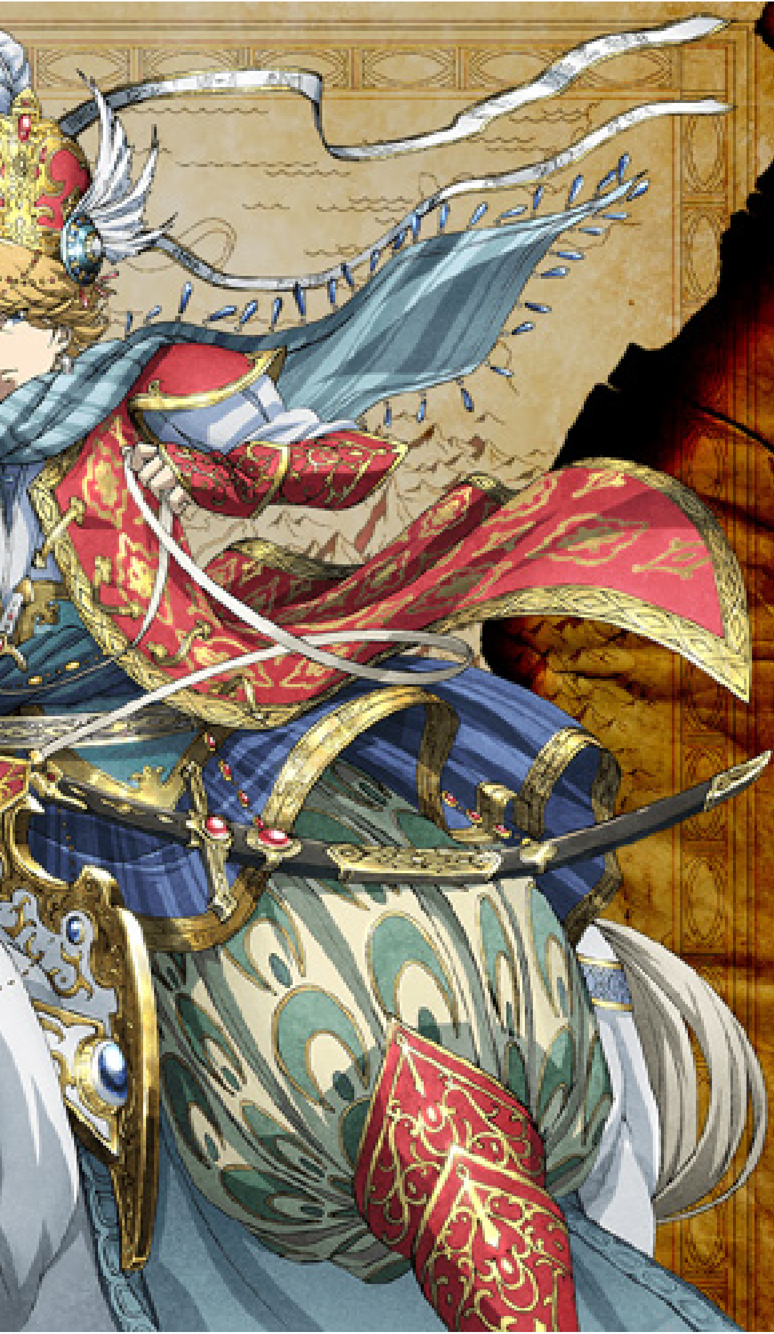
YAZAR: HAFİZE MUTLU

SHOUKOKU NO ALTAIR

2017'nin Türk-Japon dostluğu kapsamında atılan adımların daha belirgin ve daha gösterişli atıldığı düşünüyorum. Özellikle Japon sanatçıların ülkemizde performans sergilemesinden tutun da, Japon kültürünü daha yakından tanıyabileceğimiz festivaller gördük bu yıl. Anime dünyası da bu dostluk rüzgarından nasibini almış olsa gerek ki 2007 yılında manga olarak serüvenine başlamış olan Shoukoku no Altair'i bünyesine kattı. Anime ile ilgili detaylara birazdan değineceğim ama önce bu animenin öneminden bahsetmek istiyorum. Zira özellikle biz Türk izleyiciler için bence oldukça önemli bir yapım.

Anime severler olarak hepimiz birçok anime izledik. Hem de her türden. Fakat tarihi





türdeki animeler her zaman biraz muallak olarak kalmıştır aslında. Zira her ne kadar diğer kültürlere bir eğilimimiz olsa da, tarihi yapılarını ve geçmişlerini özellikle araştırmadığımız sürece bilmiyoruz/bilemeyeceğiz. Shoukoku no Altair bu anlamda bizlere çok güzel bir örnek teşkil ediyor. Malum Shoukoku no Altair Osmanlı "temalı" bir yapım. Bizler de öyle yada böyle bu kültürün bir parçasıyız hatta belki de taşıyıcısıyız. Anime özellikle Türk izleyicilerine tarihi animelerin hazırlanışıyla ilgili çok güzel detaylar veriyor. Mesela hangi kısımların tarihi gerçekliğe dayandırıldığını, hangi kısımların kurgu olduğunu ve hangi kısımların tarihe öykündüğü gibi... Yukarıda da belirtmeye çalıştığım gibi diğer kültürler gibi özellikle de Japon kültürü gibi geniş dalları olan bir kültür yapısından bunu anlamamız oldukça zor. Fakat konu kendi kültürümüz olunca bunu durum çok daha kolay. Shoukoku no Altair'ın belki de farkında olmadan biz Türk izleyicilerine yaptığı en güzel jest budur.

Bir diğer konu ise, Türk-Japon dostluk çemberine, anime izleyicisi gibi genellikle genç bir kitleye sahip olan bir topluluğu da içine almasıdır. Hatta ötle ki, anime ile hiç ilgisi olmayan fakat tarihi yapımları seven ve ya Osmanlı Kültürüne ilgisi olan birçok kişiyi de kendisine bağlamıştır. Birebir örneklerini gördüğüm için bu konuda yorum yapabiliyorum.

Fakat şunu bilmekte fayda var; Shoukoku no Altair Osmanlı motifleriyle hatta Türkiye motifleriyle süslense de temel olarak "şu olayı anlatıyor" diyebileceğimiz bir hikayesi yok. O yüzden atmosferinde, karakterlerinde ve arkaplanında Osmanlı'ya öykünmüş demek çok daha doğru bir tanım olacaktır. Alternatif bir Türkiye evreni bile diyebiliriz Shoukoku no Altair için.

Gelelim animemizin konusuna ve künyesine; Zankyou no Terror, Yuri!!! on Ice ve Shingeki no Bahamut gibi animeleri bizlere sunmuş olan MAPPA stüdyosu, animenin arkasındaki isim. Yönetmeni ise Mobile Suit Gundam Unicorn, Rurouni Kenshin ve Hunter x Hunter gibi yapımlarla kendisini kanıtlamış bir isim olan Kazuhiro Furuhashi. Senaryo düzenlemesini yapan kişi de daha önce Baccano!, Durarara!! ve Kuroko no Basket yapımlarında yer almış olan Noboru Takagi. Animenin müziklerini ise genç bir isim yapıyor, Ryo Kawasaki. Seiyuu kadrosunda da başarılı isimler var. Asıl karakterimiz olan Mahmut Tuğrul'u Ayumu Murase seslendiriyor. D.Gray-man Hallow'da Allen, Haikyuu!!'da Hinata ve Shinsekai yori'de Shun gibi karakterlere can vermiş bir isimdir kendisi. Çok karakterli bir anime olduğu için bir çok yan karakter görüyoruz. Onları da Ai Kayano, Junichi Suwabe ve Shizuka Itou gibi alanında kendini bir çok kez ispatlamış seiyuular seslendiriyor.

Kısaca konusundan bahsetmem gerekirse;



oldukça genç bir paşa olan Muğrul Mahmut, Türkiye Devleti Divanı'na hizmet etmektedir. Hükümdarın agresif politikalarıyla ülke savaşa doğru sürüklenmektedir. Üstelik ülkenin komşuları da giderek agresifleşmektedir. Barış ortamını sağlamakta kararlı olan Mahmut'u ise zor kararlar vermesi gerekecektir. Konusundan da anlaşılacağı gibi klasik bir shounan animesi şeklinde başlıyor yapım. Zaten karakterlerin çoğu da birçok shounan'da karşımıza çıkan karakterler ile paralellik gösteriyor. Animenin en büyük farkı tarihi dokusunda gizli. Bunu da görsellik ve müzikler ile çok güzel başarmışlar.



Yukarıda Osmanlı'ya öykünüyor dememin bir diğer nedeni ise hikayede sadece Osmanlı hanedanlıkları değil, Japonların shogunlukları gibi yaşayış biçimleri görmemizdir. Bir nevi Türk-Japon sentezi bile diyebiliriz Shoukoku no Altair için. Fakat hikayeye "paşa" sıfatının dahil olması olayı büyük ölçüde Osmanlı tarafına çekiyor. Öte yandan arka planda gördüğümüz şehir de İstanbul'un kopyası gibi. Bu alanda güzel çizimlerle karşılaşıyoruz gerçekten. Aslında iyi diyebileceğimiz bir anime olsa da Arslan Senki gibi benzer tarihi içeriğe sahip bir animeden sonra yayınlanmış olması Shoukoku no Altair için hiç de iyi olmadı. Yine de yabancı kaynaklı incelemelere baktığımda manganın da animenin de kendine has bir kitle oluşturduğunu belirtmeliyim.



Manga demişken mangaka Katou Kotono'dan bahsetmek istiyorum sizlere biraz. Zira kendisinin tek mangası olmasına rağmen adından söz ettirmeyi başarmış bir kişi. Bu arada Shoukoku no Altair gibi bir manga yazmasının da nedenleri var aslında. Zira kendisi Tokyo Üniversitesi tarih mezunu ve uzmanlık alanı Türkiye tarihi. 2007'de mangasını yayınladığında Shounen Sirus dergisinin çaylak ödülünü bile kazanmış. Animesi MyAnimeList'te her ne kadar beklediğim kadar yüksek puan alamasa da mangası oldukça yüksek bir puanla en iyi mangalardan birisi unvanına sahip. İçinde bizden bir şeyler görebileceğiniz Shoukoku no Altair'i izlemek eminim sizin için de farklı bir deneyim olacaktır.

KİTABIMIZ ÇIKTI!

kitabevlerinde, online satış sitelerinde...

Tezuka'dan Miyazaki'ye

ANiME VE MANGA

HAZIRLAYAN: GÖKHAN KULOĞLU

YAZARLAR: Ahmet Ziya Sekendiz, Birsen Albayrak, Ercan Gürova, Gökhan Kuloğlu, Hafize Mutlu, Mustafa Emre Özgen, Olca Karasoy, Refet Kaan Moralı, Su Tunç, Yeter Şeko



WWW.JAPONSINEMASI.COM


SHOUKOKU NO ALTAIR
STORMFS.INFO

MANGALARDA TÜRK

ESİNTİLERİ VE SERİLER

YAZAR: ESİN YEŞİLYURT

Birbirinden farklı türleri ve konularıyla mangaların başlı başına bir derya olduğu inkâr edilemez bir gerçek. Haliyle başka kültürlerden, tarihten de etkilenince ortaya bir renk cümbüşü çıkıyor. Bu cümbüşün içinde nadir de olsa Türk kültürüne rastlamak mümkün. İşte onlardan birkaçı:

SHOUKOKU NO ALTAIR

Yazacağım seriler arasında belki de Türkleri ve Türk kültürünü en kapsamlı işleyen seri Shoukoku no altair. Kotono Katou'nun elinden çıkma mangamız 2007 yılında yayınlanmaya başlamış. Geçtiğimiz temmuz ayında animeye de uyarlanmasıyla Türkiye'de oldukça ses getirdi. En azından, hatırlayacağınız üzere, her yerde paylaşılan 'animede döner' sahnesinden (shokugeki no souma) sonra en çok konuşulan şey diyebiliriz.





Aksiyon, drama, shounen türlerindeki serinin konusu ise şöyle: Her ne kadar Osmanlı temasını işlese de olayların gerçek tarihle yakından uzaktan bir ilgisi yok. Hikâyemiz tümüyle alternatif bir evrende paşalık sistemiyle yönetilen Türkiye Devleti'nde geçiyor. Esas karakterimiz Tuğrul Mahmut Paşa ise divandaki en genç paşa. Çocuk yaşta annesini kaybettikten sonra general olan ve sonrasında divana katılan Mahmut Paşa, ilk katıldığı divan toplantısında kendini, ülkeyi çıkmaza sürükleyen ve divanı ikiye ayıran bir anlaşmazlığın içinde bulur. Düşmanı Baltlein devleti ile savaşa girip girmeyeceği ise bu anlaşmazlığın çözülmesine bağlıdır.

Mangada Türkiye manzaralarına ve motifleri çok güzel çizilmiş, bunun dışında da bazı terimler değişmeden, Türkçe haliyle geçiyor *(kubbe altı, Türkiye, divan, ulema, paşa, şehir…)* Bir Japonun gözünden ve hayal gücünden Türkiye'yi okumak isteyenlere manganın hâlâ devam ettiğini de söylemek isterim.

SORA WA AKAİ KAWA NO HOTARİ

Aslına bakarsanız Shoukoku no Altair, Türk motiflerini bu kadar detaylı inceleyen ilk ve şimdilik tek manga. Bunun dışında Türkiye karşımıza çıkıyor elbet, ama daha çok bir karakter veya mekan olarak rastlıyoruz. Sora wa akai kawa no hotari ise bizi biraz daha geçmişe, ilk medeniyetlerin kalbi olan Anadolu'ya götürüyor.

Sıradan bir genç kız olan Yuri kendini ansızın eski Hitit medeniyetinin kalbinde bulur. Burada hayatta kalmak ise tahmin ettiğinden zordur çünkü kraliçe, Yuri'yi tanrılara kurban etmek ister. Prens Kail ise onu kurtarır ve kendi zamanına gitmesine yardım edeceğine söz verir. Bir yandan da kraliçeden kaçmak zorunda olan bu ikilinin arasında romantik bir ilişki başlar.

Çizimlerinden de anlayacağınız üzere 1995 ve 2002 yılları arasında yayınlanmış. Manga 96 bölümden oluşuyor. Dediğim gibi, Türk kültürüyle birebir bir bağlantısı yok, sadece mekan olarak Anadolu'da geçiyor. Ha bunun dışında bir de Aslan adında yan karakterimiz var.





YUME NO SHİZUKU KİN NO TORİKAGO

İnsanoğlunun entrika sevgisinden midir bilinmez, Türkiye denilince akla gelen şeylerden biri de Osmanlı haremi. Çok kez üzerine yazılıp çizilmiş bu konu manga ağlarına da takılmış. Malumunuz geçenlerde Muhteşem Yüzyıl dizisinin fragmanı Japonya'da yayınlandı. Yankı getirir mi bilinmez ama farklı bir yapım olacağı kesin Japon televizyonları için. Fakat bu Süleyman- Hürrem ikilisinin Japonya ile ilk tanışması değil. 2010 yılında yayınlanmaya başlayan bu manga, 16. yüzyılda Alexandra'nın *(Hürrem)* esir alınıp İstanbul'a getirilmesini konu alır. Ailesinden ayrı düşen Alexandra pazarda satışa çıkarılır. Onu satın alan kişi ise bir gece öncesinde kendisini kurtaran Matheus'dur *(İbrahim)*. Alexandra'yı özgürlük vaadi verir ve onu eğitmeye başlar. Alexandra çok geçmeden Matheus'a âşık olur ancak Matheus'un başka planları vardır; o da Alexandra'yı Sultan Süleyman'ın haremine sokmak.

Daha önce de dediğim gibi, şehir, karakter, yemek veya kültür olarak rastlamak mümkün Türk ögelerine. Bunlardan benim aklıma ilk gelenler Shokugeki no souma, Ouran Koukou Host Club, Monster, Hellsing… Ancak temasını Türk kültüründen alan seri sayısı sınırlı. Shoukoku no Altair bu tarz tarihi temaların işlenmesine önayak olacak mı, hep birlikte göreceğiz…





SONBAHAR'DA
ÖNE ÇIKAN ANİME SERİLERİ

YAZAR: HAFİZE MUTLU

2017 sonbahar sezonu hevesle beklenen birçok animeyi içeriyor. Bunların içinde aşağıda başlıklar halinde kısaca inceleyeceğim animeler olmakla birlikte birçok da devam serisi var. Başta da Shokugeki no Souma: San no Sara geliyor. Aynı isimli serinin üçüncü devam sezonu olan anime, sadece yemek sevenlerin değil, ilginç karakterleriyle birçok shounan izleyicisinin de ilgisini çekmişti. Bu sezon merakla beklenen bir başka devam animesi ise geçtiğimiz yıl izlediğimiz bizi duygusal ruh haline sokan 3-gatsu no Lion'un ikinci sezonu; 3-gatsu no Lion 2nd Season. Yarıda bıraktığımız Rei'nin hikayesi burada devam ediyor. Yine geçen yıl izlediğimiz ama aslında oldukça eski bir anime olan Osomatsu-san'ın da devam sezonu geldi; Osomatsu-san 2nd Season. Aynı komediyle hikaye devam ediyor elbette. İki yıl önce izlediğimiz bir anime olan Kekkai Sensen'in de ikinci sezonu bu sezonun beklenenleri arasındaydı; Kekkai Sensen & Beyond. O da ilk sezon kadar, hatta sanırım daha fazla seviliyor şu an. Sezonun sürpriz devam serisi ise Kino no Tabi: The Beautiful World - The Animated Series oldu. Zira bu animenin ilk sezonu çok sevilmesine rağmen yıllarca devam sezonu gelmemiş, sevenlerini eli böğründe bırakmıştı. Fakat bu sezon bekleyiş son buldu. Aşağıdaki liste ise merakla beklenen yeni animeler:

1 MAHOUTSUKAİ NO YUME

Kore Yamazaki' nin mangakası olduğu fantastik, shounan manga serisinden uyarlanan anime sonbahar sezonunun merakla beklenen yapımlarının başında geliyor. Zira geçtiğimiz yıl başlayan ve uzun aralıklarla yayınlanan üç bölümlük ova serisi çok sevilmişti. Oldukça zor şartlarda büyümüş olan ve şu an yaşamında tutunacak herhangi bir dalı olmayan Hatori Chise'nin karşısına hiç ummadığı bir zamanda bir büyücü çıkar ve ona bir anlaşma sunar. Bu anlaşmaya göre büyücü Hatori'yi yaşadığı hayattan kurtaracaktır. Fakat karşılığında kendisinin yardımcısı ve gelini olmasını istemektedir. Bu hikaye ile gelişen anime, Wit Studio'sunun bir serisi ve 24 bölüm olarak yayınlanacak.



2 İNUYASHİKİ

Sezonun bir başka merakla yapımı da Inuyashiki. Çünkü animenin uyarlandığı manganın yaratıcısı aynı zamanda Gantz'ın da yaratıcısı. Oku Hiroya'nın bir başka serisi olan Inuyashiki bu sezon merakla beklenenlerdendi. MAPPA'nın işi olan anime 11 bölüm olarak yayınlanacak. Konusu ise kısaca şöyle; Inuyashiki Ichiro 58 yaşında ailesiyle bağını koparmış bir adam. Üstelik kanser olduğunu da yeni öğrenmiş. Fakat uzaylıların dünyaya gelmesiyle tüm hayatı değişiyor. Zira Inuyashiki gözlerini açtığında artık kendi bedeninde olmadığını görüyor. Bu kurguyla gelişen hikaye fantastik, aksiyon, psikolojik, dram ve seinen türlerinde.



3 SHOUJO SHUUMATSU RYOKOU

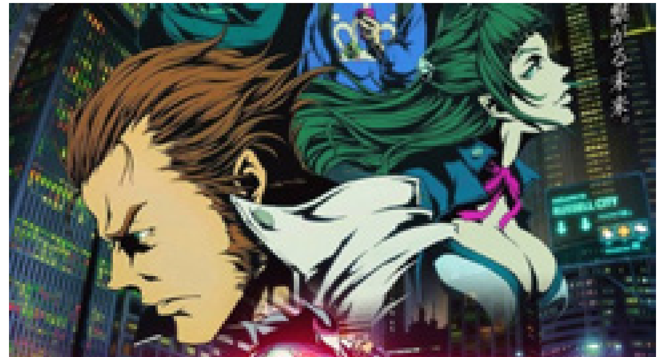
White Fox stüdyosunun işi olan Shoujo Shuumatsu Ryokou bilimkurgu, macera ve gündelik hayat türünde bir anime. Hatta zaman zaman psikolojik içeriği olduğu bile söylenebilir. 12 bölüm olarak yayınlanacak olan anime aynı isimli mangadan uyarlama. Post-apokaliptik bir hikayesi olan animenin iki ana karakteri var. Chito ve Yuuri bu mahvolmuş dünyada yiyecek ve mekanik parçalar arayarak yaşamaya çalışmakta. Hikaye ise bu iki kızın bazen duygusal bazen de heyecanlı olan bu macerası. Animenin merakla beklenme nedeni ise savaş sonrası neredeyse yok olmuş dünyada insanlığa yapılan göndermeler.





4 KYOUKAI NO KANATA

12 Zodiak savaşçısının ölümüne savaştığı ve kazananın dileğinin gerçekleşeceği bir anime Juuni Taisen. 12 bölüm olarak yayınlanacak ve türü aksiyon. Her ne kadar tanıdık bir hikayesi olsa da Juuni Taisen bu baharın merakla beklenen animelerinden bir başkası aslında. Zira fragmanlarından anlaşılıyor ki aksiyonu had safhada olan bir anime. Serinin bir başka artısı ise senaristi Murai Sadayuki. Ki kendisi Cowboy Bebop, Natsume Yuujinchou Go, Perfect Blue ve Sennen Joyuu gibi muhteşem animelerin senaryolarında da parmağı olan bir kişidir.



5 GARO: VANİSHİNG LİNE

MAPPA stüdyosunun bu sezon izleyeceğimiz bir başka animesi olan Garo: Vanishing Line, aksiyon, doğaüstü ve fantastik türlerde bir seri. Ayrıca orijinal bir anime. Russel City adı verilen bir şehirde geçen anime, kız kardeşlerini kaybetmiş Kılıç ve Sophine karakterierinin yollarının kesişmesi üzerine gelişiyor. Bu iki karakterin bir başka ortak noktası ise "Eldorado" kelimesi. Kılıç, kötülüğün yapmak istediklerini anlamak için bu kelimeyi araştırırken Sophine'nin kaybolan kardeşi arkasında sadece bu kelimeyi bırakmıştır. Ghost Rider filmiyle benzerlik taşıyan anime şeytanlar ve saf kötülük gibi demonik güçler de içeriyor. Anime orijinal hikaye ve yeni bir seri yani daha önce yayınlanmış olan Garo serileriyle bir alakası yok. Alternatif hikaye diyebiliriz bu anime için.



6 KUJİRA NO KORA WA SAJOU Nİ UTAU

Kujira no Kora wa Sajou ni Utau 12 bölüm sürecek bir seri. Çamur Balinası denilen bir adada yaşayan Chakuro, adanın arşivcisi. Fakat adanın ilginç bir özelliği var, birçok kişiye özel güçler veriyor fakat bu güçler taşıyıcılarının erken ölümüne neden oluyor. Chakuro ve arkadaşları bir gün tesadüfen farklı adalar keşfeder fakat adanın yerlilerini bir türlü bulamazlar. Kısa bir süre sonra ise Chakuro kaderini değiştirecek kızla tanışacağı adayı keşfeder ve olaylar gelişir. Chakuro ve arkadaşlarının etrafında gelişen hikaye zaman zaman dram yüklü, şimdiden belirteyim.

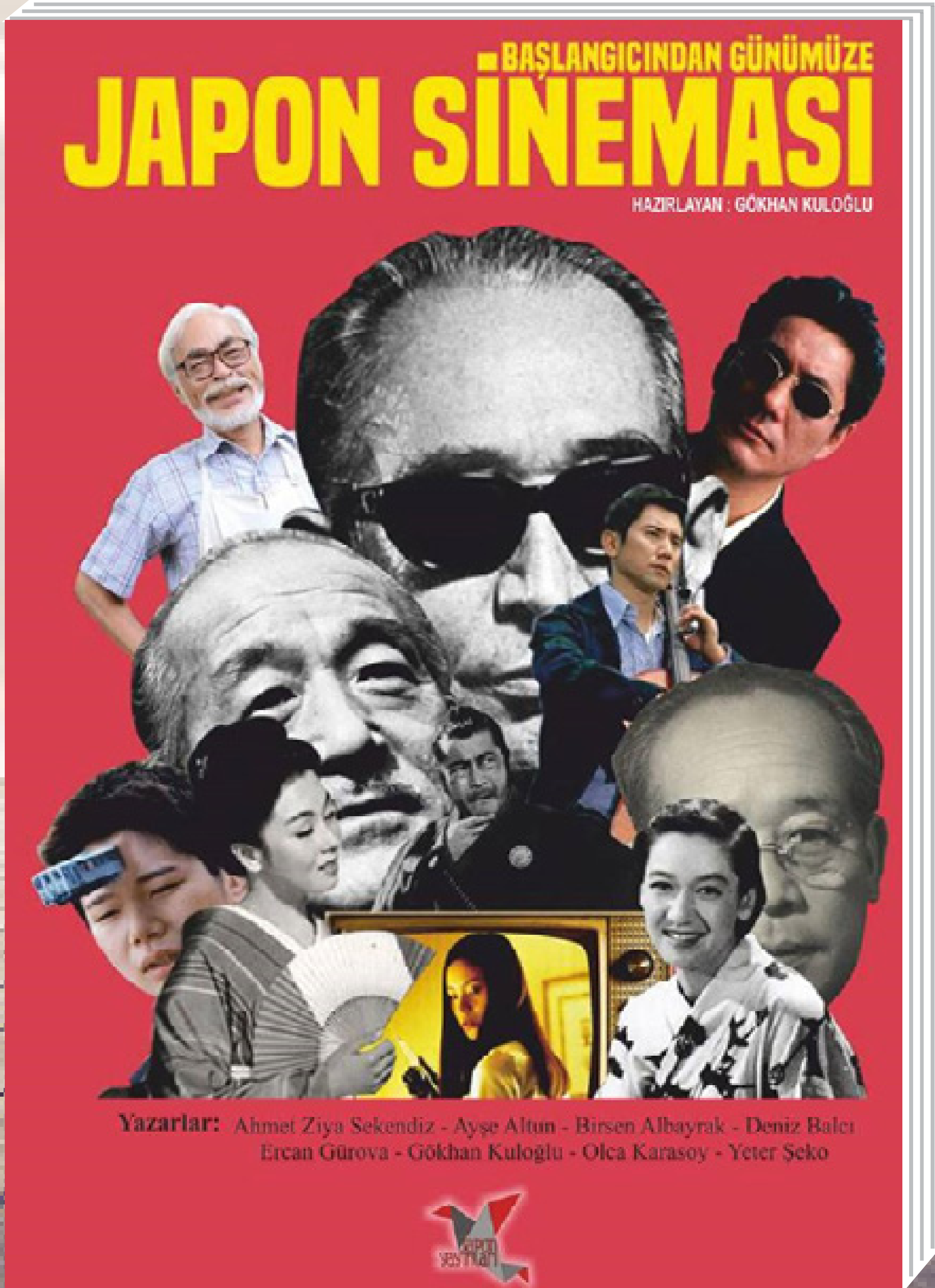


7 JUST BECAUSE!

Sezonun romantik, dram ve okul türündeki animesi olan Just Because! yeni bir stüdyo olan Pine Jam stüdyosunun işi. Aynı zamanda da orijinal bir anime ve 12 bölüm sürecek. Animenin heyecanla beklenmesinin nedeni ise yazarı olan Kamoshida Hashida'nin aynı zamanda çok sevilen Sakurasou no Pet na Kanojo hafif romanının da yazarının olması. Yani yeni bir gençlik draması bizi bekliyor. Zaten "Olmak istedikleri kişi olamayan liselilerin hikayesi…" şeklinde yapılan tanımı da buna işaret ediyor. Konusu ise kısaca şöyle; lise son sınıfta olan bir grup öğrenci odak noktamız. Sadece mezun olmak isteyen bu grubumuzun hayatı eski arkadaşları Izumi Eita'nın geri dönüşüyle değişiyor. Çünkü o zamana kadar sadece mezun olmayı isteyen bu arkadaş grubu Izumi'nin gelişiyle daha canlı bir hal alıyor.

KİTABIMIZ ÇIKTI!

kitabevlerinde, online satış sitelerinde...



JAPON ANİMELERİNİN

YUMUSAK GÜÇ OLARAK KULLANILMASI

YAZAR: EDA GARİP

Japonya 1980'lerde ekonomik alanda süper güç iken şimdilerde kültürel bir süper güç olmak eğiliminde. Japonya ürettiği popüler kültürünü, tüketim kültürüne entegre ederek dünyaya pazarlamaktadır. Japon animeleri ise bu tüketim kültürünün en önemli araçlarından biridir. Anime, Fransızca animé kelimesinden türemesine rağmen Japonya'nın kültürel bir ''meibitsu''su yani ünlü doğal bir ürünü haline gelmiştir. Araştırmada Japon Animelerinin dünyada etki alanı oluşturduğu tezi, yumuşak güç kavramı ile ele alınacak ve araştırma anket çalışması ile desteklenecektir. Diğer ülkelerin ne istediğini etkileme yeteneği, soyut güç kaynakları olan kültür, ideoloji ve kurumlar ile alakalıdır. Yumuşak güç, devletlerin diğer devletleri, zorlayıcı olmayan yollar ile dış politika seçimlerini şekillendirmesini ifade eder. Yumuşak güç en az sert güç kadar önemlidir çünkü; küreselleşme ile birlikte yayılan bilgi temelli ekonomi beraberinde yumuşak gücü de sürükler. Ulusal imaj, yumuşak gücün bir türüdür. Bu imaj fikirden oluşur, politik ve ekonomik amaçların gerçekleştirilmesi için kullanılır. Yumuşak güç alanında süper güç olarak tanımlanan Japonya ise kitle iletişim araçlarını maksimum fayda ile kullanarak dünyaya sadece belli bir politik amaç içeren bilgilerini pazarlarken, kendi öz kültürünü muhafaza etmektedir. Japonya'nın etki alanı oluşturmasının birçok ayağı vardır; anime, Japon kültürü, Japan Foundation, kültürel diplomasi ve popüler kültürü üzerinden oluşturulan manga sektörü örnek gösterilebilir. Araştırma bulguları, İstanbul'da CKM'de düzenlenen Japon Kültür Festivali'nde yapılan anket ile desteklenmiştir. Araştırma kapsamında çeşitli anime izlenilen internet sitelerinden edinilen bilgiler doğrultusunda birçok ülkede Japon animelerinin izlendiği, anime izleyenler tarafından bilinen bir olgudur. Japonya Dışişleri Bakanlığı'nın 1971'den beri yayınladığı Diplomatic Bluebook'ta:

Japonya'nın geleneksel kültürü, animasyonları, mangaları, moda ve kültürü Japonya'nın dış dünyaya tanıtılmasını sağlarken Japonya'nın da denizaşırı görüş ve kültürleri anlamaya çalıştığı görülmektedir. Japonya bir yandan kültürünü tanıtabileceği, yumuşak gücün bir ayağı olan kurumları oluştururken, diğer yandan ekonomisini geliştirerek yumuşak gücünü pekiştirmektedir. Japon animeleri, yumuşak güçlerinin bir parçası, kültürel politikalarının bir destekleyici unsurudur.

1.Kültür ve Japonya'nın Kültürel Diplomasisi

Tarihte kültür nispeten özerk bir güce sahiptir. Samuel Huntington, yeni dünya düzeninde çatışmaların ana sebebinin ideolojik ya da ekonomik sebeplerden değil; insanların bölünmesini ve çatışmaları besleyen kaynağı kültür olarak belirtmiştir.

Kültürel diplomasinin önemi, Soğuk Savaş'ın bitiminde uluslararası ilişkilerde ortaya çıkan güç kayması anlayışlarında yumuşak güç üzerine olan tartışmaları artırmaktadır. 2000'lerin




CROSSING IN THE RAIN
SHIBUYA, TOKYO



başlarından beri, devletlerin güçlerinin yalnız materyal kaynaklar üzerinden ölçülmesi yerine devletleri etkileme ve işbirliği kavramları akademik tartışmalarda ve uluslararası ilişkilerde popüler kavramlar haline geldi. Kültürel diplomasi, genel olarak, hükümetlerin kendi uluslarının çekiciliğini artırmaları için kullandıkları araçlardan biridir.

Kültürün antropolojik yorumlaması insanların medenileşmesidir. Bu antropolojik yorumlama ilk defa Oxford English Dictionary'de 1933 yılında görülmüştür. Ama onlarca yıldır kültürün İngilizce kullanımı dengesiz olmuştur. Rahatsız edici bir şekilde ''zihinsel ve ahlaki görgü'' nosyonu ile daha yeni olan ''belli bir toplumdaki eylemler ve inançlar'' şeklinde gezinmektedir.

Avrupa'da kültür ve medeniyet yaklaşımları arasında belirgin bir ayrılık vardır. Wilhelm von Humboldt gibi akademisyenler, kültürü, doğayı bilim ve teknoloji ile kontrol etmek şeklinde tanımlarken, medeniyeti ise insan göreneklerinin ve davranışlarının gelişmesi şeklinde belirtmişlerdir. Tersine, Mommsen ve ilerde ise Tönnies, Alfred Weber ve diğerleri, kültürü soyut dünyanın değerleri ve idealleri olarak, medeniyeti ise insanların bilimde ve teknolojideki somut başarıları olarak tanımlamışlardır. Japonya'da hâkim gelen kullanım ise kültürün soyut oluşu ve medeniyetin somut olarak tanımlanmasıdır.

Immanuel Wallerstein kültür nosyonunun oldukça farklı yönlerine ve kültürün tek bir kelimeye indirgenmesinin sonsuz tartışmalara yol açacağına dikkat çekti. Bir yandan kültür, yatay olarak bölünerek toplumun teknoloji ve ekonomisini kapsarken, diğer yandan dikey bölünme ile insanları ayrı gruplara ayırır; Fransız kültürü ya da Alman kültürü veya Çin kültürü gibi.

Japonların hayal gücünde, Batı ve Asya iki soyut kutup sunar, Japon ulusal kimliği kendini her an kendini diğerlerinden ayırma ve yakınlaşma isteği ile ifade eder. Dahası, Japoncada, gaijin yabancılar anlamındadır, ama bu terim sadece beyaz yabancılara uygulanır. Asyalılar gaijin değildir, onlar Çinli, Koreli, ya da Hintlilerdir.

Kültürel diplomasi, devletlerin gerçeklikle ilgili belli bir görüş bildirme aracı olarak kültürel sembollerden faydalanması anlamına gelir. Tartışmalı olarak,



Japon kimliği, bu yapısal belirsizlik, ırk ve kültürün bir uyumu ve yerel söylemlerle şekillenmiştir. Japonya'nın kültürel diplomasisi açısından, Japonya'nın diğer Asyalı ırklardan ayrı kültürel üstünlük konumu ve eş zamanlı olarak Asya'nın ırksal ve kültürel gerçekliğinde bütünleşerek beyazların sömürgeciliğine karşı özgürleşmek için kolektif bir savaşmayı içerir.

Japonya dış politikasında, Japon kültürünü yeniden tanıtma çabaları 1970'lerde başladı. Japan Foundation, bir ölçüde, ABD'nin Japon ile ikili kültürel değişim finans yükünü paylaşma isteği ve çoğunlukla ABD'nin parasal sponsorluğunda kuruldu. Kurulmasının başka bir nedeni ise Japonya'nın Güneydoğu Asya'da oluşan hâkim ''ekonomik hayvan'' algısına ve Japonya'nın ekonomik cesaretinin onu yeniden militarizme iteceği korkusuydu.

2. Anime, Medya ve Yumuşak Güç

2.1. Anime

Japonya'nın üretim ve yemek alanlarında uzun bir gelenekten kaynaklanan gururu vardır. Japonya'nın hangi bölgesine giderseniz gidin, o yerde bir ''meibitsu'' yani ünlü yerel ürünlerini bulursunuz. Bu ürünler çoktan tanınmıştır ve tarihseldir. Manga ve anime ise bu eğilimin yeni bir uyarlaması olmuştur. Bölgelerin varlıklarını artırmaları için başka bir ''meibitsu'' oluşmuştur.

Anime, Fransızca animé kelimesinden türemiştir. İlk Japon animesi ise 1917'de üretilmiştir. Ne yazık ki, erken anime endüstrisi, 1923 yılındaki Büyük Kanto Depremi sebebiyle neredeyse yok edildi. Animenin oluşumu ve ihracatının aynı anda olmasına rağmen, 1990'lara kadar önemli bir kültürel ihracat olmamıştır. 2003'te ise anime ve anime ile alakalı ürünler, dünya medya marketinde 1/3'lük bir gelir elde etmiştir. Bugün ise animeler otuz dilden daha fazla dile çevrilmekte ve anime pazarı Japonya'da gelişmeye devam etmektedir.

Animelerde tipik Japon çehresinin algılanmasının zor olduğu karakterler, yüzlerinde ve vücutlarında hibrid küresel görünüm olan karakterler vurgulanmaktadır. Bazen animelerde, Japon kültürel geleneklerinin veya doğulu ritüel tasvirleri varsa bile bunlar son derece basitleştirilmiş yüzeysel tasvirlerdir. Çoğu animelerde daha çok evrensel olarak her yerde ve hiçbir yerdeki anlatımlar oluşturulmuş, kültürel özellikler ise geçersiz ve çoğunlukla doğulu olarak kodlanmıştır.

Jiaxin Yu ise animeleri, hayali ve sınırsız, Japonya'nın kültürel emperyalizmi olarak savunmuştur. Animelerdeki belirsiz Japon kimliği üzerine olan meseleler, Japonya'nın kültürel hegemonyasının ilerlediğini gösterir.

Animelerin içerisinde üç çeşit kültürel politika vardır. İlki, ırksal karışımlar ve kültürel belirsizlikler ile anime kendisini tarafsızlaştırır, bunun yansıması ise daha geniş ulusal arzular ve bölge dışı gelişimlerde kendisini gösterir. Bu dinamik, apolitik küreselleşme olarak düşünülebilir. İkincisi, animeler, kültürlerarası küreselleşme olarak görülebilir. Kültürel politikanın üçüncü türü ise ''öz-oryantalist uluslararasılaşma''dır. Edward Said'in geliştirdiği, oryantalist tekniklerin nüfuz etmesidir.

Birkaç teorik çerçeve, animenin doğasını ve mekanizmasını anlamamıza yardımcı olacaktır. Küreselleşme söylemi etrafında dönen homojen ve heterojen dikotomileri olmasına rağmen, Tomlinson'un düşüncesi ile küreselleşme; spekülasyonlar üretme kapasitesinde ve açık toplumsal olguların çok ötesine uzanan olağanüstü verimli bir kavramdır. Varsayımlar ve güçlü sosyal imajlar ya da metaforlar, gerçekleri saklamak için kullanılabilir. Japon animeleri kendilerini oryantalist belirteçlerden yoksun bırakarak uluslararası pazarlara eşsiz bir yol açtı. Uluslararasılaşan bu animeler daha çok, çoğu kültürler tarafından kabul edilen evrensel konular kullanarak bu kültürler tarafından benimsenmeleri kolaylaşmıştır. Japonya'nın küresel kültürel akışa aktif katılımı ile animeler; özümsenmiş, tarafsızlaşmış ve yeniden yapılandırılmıştır.

2.2. Medya

Kitle iletişim araçları ya da medya terminolojisi jenerasyonuna taşındık. Medya gücünün tekelci konsantrasyonu etrafındaki tartışmalar ve yaygın manipülasyonun tehlikesi ile şimdilerde medya farklılaştırılmış, dağınık ve çoklu modeller halinde. Yeni belirsiz medya daha büyük gözetim olanakları sunmakta ve devlet ya da diğer organlar tarafından sadece iyi niyetle ve dostça olmayacak şekilde kayıt altına alınmaktadır. Bernard Stiegler, günümüzde kitle iletişiminin kapitalist tüketici kültürüne yönelmiş olduğunu amaç ve sonuç algılarının değiştiğini savunuyor. Steinberg, karakter sergilemesinin medya karışımının büyük faktörü olarak görülebileceğini savunuyor. Medya karışımı terimi, Japon serilerinin medya bağlamında; manganın animelere, canlı aksiyon filmlerine, video oyunlarına ve romanlara dönüşümünü ifade eder.

Bu anlayış, Japonya'nın görünürlük ve kültürel içerik üretme arzusunda olmaya ihtiyacı olduğunu belirtmek için kullanılır; dolayısıyla karakterin akışkan bir ilişkisel nesne olarak gelişmesi son derece değerlidir.

2.3. Yumuşak Güç

Yumuşak güç kavramı, Joseph Nye tarafından 1990'ların başında icat edilmiştir. Dünya çapında popülerliğini ise Soft Power: The Means to Success in World Politics *(Nye 2004)* kitabı ile kazanmıştır. Yumuşak güç devletlerin, diğer devletleri, zorlayıcı olmayan yollar ile dış politika seçimlerini şekillendirmesini ifade eder. Kültür, politik değerler ve askeri olmayan dış politikalar devletlerin diğer devletleri etkileme ve işbirliği yoluna götürme yeteneğidir.

Japonya 2000'li yıllar boyunca yumuşak gücün en çok tartışılan yetkililerinden biri olmuş, bazı akademisyenler tarafından ise yumuşak gücün



süper gücü olarak tanımlanmıştır.

Politika yapıcılar arasında, Japonya Dışişleri Bakanlığı, Japon kültürünün diplomatik bir araç olduğunu yıllık Diplomatic Bluebook'ta vurgulamıştır. Bunu takiben, bakanlık içerisinde bir kamusal diplomasi departmanı oluşturulması, Japonya'nın yumuşak gücünü maksimum düzeye çıkaracağı bir sistem amaçlanmıştır.

Japonya'nın kültürel yumuşak gücü üzerine tartışmalar, giderek büyüyen Çin'in yükselişi ve Japonya'nın düşüşü üzerine olan literatüre karşı önemli bir uyarı oluşturdu; Japonya'nın gücü ve etkisi sadece ekonomi ile sınırlı değildi.

Öyleyse, belki de dünya siyasetinde "Japon dönemi" aşamasındayız. 1945 yılından sonra Japonya'nın bir ticaret devletine dönüşme stratejisi , 1930'larda askeri strateji ile oluşturduğu Büyük Doğu Asya Ortak Refah Alanı'ndan daha verimli olmuştur. Ancak Japonya'nın büyük askeri komşuları olan Çin ve Sovyetler Birliği karşısında güvenliği büyük oranda ABD'nin korunmasına bağlıdır. Örneğin Birleşik Devletler ve Japonya birbirine bağımlı olmasına rağmen biri diğerinden daha az bağımlıysa, bu asimetrik bir güç kaynağıdır.

3.Japon Kültürünün Küreselleşmesi

Uluslararası siyasetin değişen doğası, gücün soyut biçimlerini daha önemli bir hale getirdi. Ulusal uyum, evrensel kültür ve uluslararası kurumların önemi arttı. Güç, sermaye zenginliğinden, bilgi zenginliğine geçiş yaptı.

1980'lerde, Japonya yeni bir süper güce öncülük etti. Tokyo, ne üstünde konuşulabileceği bir orduya ne de destekleyebileceği bir kukla hükümete ya da zihinlerde vekalet savaşlarına sahipti. Bu süper gücü , büyük firmalarının kolektif bir entelektüel zeminde ilerledikleri ekonomileri idi. Japon ekonomisinin yükselişinin anahtarı; ideolojiye dayanmayan, Soğuk Savaş standartları dışında oluşudur. 2001'e doğru gittiğimizde, Japonya yeniden süper gücünü inşa ediyor. Ekonomik ve politik olarak gerileme yaşasa da, Japonya'nın küresel kültürel etkisi büyüyor. Japonya 1980'lerde oluşturduğu ekonomik süper güç döneminden daha büyük bir kültürel etkiye sahip. Japon kültürü, Japonya'nın modern ulus devlet olarak ortaya çıktığı 19. yüzyılın sonlarında, Asya bölgesindeki ülkelere sömürgecilik uygulanırken inşa edildi. Japonca'da kültür kelimesinin karşılığı olan ''bunka'', ilk kez 1880'lerin sonunda kullanılırken, terimin kendisi Klasik Çince'den ödünç alındı.

Japon kültürü eş zamanlı olarak, yabancı etkileri absorbe ederken kendi kültürel mirasını koruma yeteneğini içinde barındırır. Bu durumu, Chubu Üniversitesi'nde Sosyoloji profesörü olan Toshiya Ueno şöyle açıklamaktadır: ''Geleneksel Japon kültürünün unsurlarıyla, turistler için yaratılan Japon kültürünü her zaman ayırt edemiyorum.''

''Japanization'' kavramı, Japonya'nın kültürünün ve ürünlerinin dünyaya yayılması anlamında kullanılır. Igarashi, ''Japanization'' teriminin ''Americanization'' terimi ile paralel kullanıldığını görür. Japonya'nın popüler kültürünün Doğu Asya'da yayılması ve bölgede belli bir etkiye sahip olmasının, Doğu Asya'da büyük ekonomik yayılmacılığı ile 1980'den beri paralellik gösterdiğini tanımlar.

Japonya Hükümeti, anti-Japon durumunu yumuşatmak ve kültürel alışveriş yoluyla Japonya'nın uluslararası anlayışının geliştirilmesi için harekete geçirildi. Fukuda Doktrini'nin sözde bir parçası olarak Japan Foundation 1972'de, Japonya Dışişleri Bakanlığı'nın ekstra bir bölümü olarak, Japonya'nın imajının geliştirilmesi, Japon kültürünün yurtdışına taşınması için kuruldu. Çay seremonisi, Kabuki gibi geleneksel kültürel formlar içeren ve dil eğitimi, değişim programlarını da barındıran Japan Exchange and Teaching Programme(JET) 1987'de başladı.



KABUKI THEATER
SAM HOLMES



Kültürel politikayı planlayan ve uygulayan tek bir bakanlığın olmadığı zamanlar; Ekonomi, Ticaret ve Endüstri Bakanlığı , ''Cool Japan'' tanıtım ofisini Haziran 2010'da kurarak bu alandaki liderliği eline aldı. Kabine Sekretaryası ''Cool Japan'' Tanıtım Konseyi'ni 2013'de kurdu ve 50 milyar yen ulusal bütçeden , Japon ulusal imajının geliştirilmesi ve tanıtılması amacıyla tahsis edildi. Uluslararası İlişkiler alanında akademisyen olan Van Ham, zeki devletlerin kendi itibarlarını ve tutumlarını, zeki şirketlerin de uyguladığı aynı yollarla inşa ettiğini savunur. 1990'lardan beri, dünyada ulus imajının yönetiminin; stratejik plan, bütünsel ve tutarlı etkinlik izlenerek ve pazarlama teknolojisi kullanılarak gelişebileceği savunulmuştur.

Yumuşak gücün küreselleşmesi söylemi ulus imajı inşası teknikleri ile kombine edildi; kültürel diplomasi- kamu diplomasisi ve bilgi endüstrisi arasındaki farkı değiştirdi ve ulus imajının inşası üzerine daha fazla odaklanıldı. Japonya'nın kültürel DNA'sı stratejik olarak standartlaştırılıp, Japon ürünlerinin ve hizmetlerinin içine yerleştirdi.

SONUÇ

Japon animeleri, Japonya'nın 2. Dünya Savaşı'ndan sonra yatırım yaptığı bir alandır. Japonya üretip, uluslararası pazara sürdüğü animelerini tarihsellik katarak ulusallaştırıp ekonomik ve politik bir güç oluşturmuştur. Kültürünü ise ''Cool Japan'' söylemi üzerinden kurumsallaştırarak, ulusal imajını Japonya ve dünyanın geri kalanında inşa etmektedir. Joseph Nye'ın uluslararası ilişkilere kazandırdığı ''yumuşak güç'' terimini kullanıp kültürel imajını, politik amaçları için seferber etmiş, aynı zamanda öz kültürünü koruyarak gelecek Japonya'ya miras bırakmıştır. Asya'yı işgal ettiği dönemlerden kalma kötü imajını, animelerinin bu ülkelerde izlenmesiyle düzeltmiş ve sempati kazanarak askeri gücünü yumuşak güce dönüştürmüştür. Animelerinin içeriği ise dünyada insanları genel olarak ilgilendiren duyguları ve fikirleri kapsar, bunun nedeni ise Japon kimliğine sahip animelere küresellik katarak benimsenmesini sağlamaktır. Japonya 2.Dünya Savaşı'nda yenilmiştir fakat bu yenilme küllerinden doğan emperyal bir Japonya oluşturabilir. Ülkesinin her kaynağını seferber ederek, maksimum güç ve teknolojisi ile dünya siyasetinde önemsenmesi ve dikkat edilmesi gereken bir ülkedir. Amerikan kültürü ile yarışabilecek seviyededir fakat zaman ve plana ihtiyacı vardır. Bana göre Japonya'nın kültürel ve ekonomik olarak yayılması belli aşamalarla gerçekleşmekte: İlk olarak iç pazarında mal ve hizmet çeşitlerini artırıp satmakta aynı şekilde Japonların başka kültürlerden etkilenmesi en aza indirgenerek Japon ulusunu saf tutmaktadır. Sonraki aşamada ise kendi iç pazarından Asya bölgesine geçerek, yakın coğrafyasında ekonomik ve kültürel olarak bir alan oluşturmaktadır. Japonlar tarafından açılan şirketler ile küresel piyasaya entegre olmaktadır. Batı kültürü ile Asyalı bir devlet olarak gösterdiği mücadele şu şekildedir: Asyalı devletlerin -Japonya da dahil- Batı'nın kolonisi olduğu dönemler kastedilerek bir kutuplaşma oluşur, bu kutuplaşmadan kârlı çıkan Japon kültürü ve ulusudur. Japonya olarak gösterdiği mücadele ise kendi kültürünü diğer kültürlerden üstün tutarak ürünlerine ve hizmetlerine eklemleyip marka oluşturarak Batı teknolojisine ve Batı'nın markalarına bir rakip olmaktadır. Bu bağlamda Japonya animelerini yumuşak güç olarak kullanmaktadır fakat bu animeler Japonya'nın siyasi amacını destekleyen bir unsur olduğu sonucuna ulaştım.

2.yıl

YAZAR SAMURAYLAR ARIYORUZ!

***YATTAA* Dergisi** ve sitemizde sizlerinde yazıları yayınlansın! Tek yapmanız gereken japonsinemasi@gmail.com adresinden bizlere yazmak! Başvuruları bekliyoruz!*



GOD EATER: RESURRECTION
GAMESKINNY.COM

GOD EATER

YAZAR: AHMET ZİYA SEKENDİZ

Japonca Goddo Ītā, bizim bildiğimiz adı ile God Eater, oyun, anime, manga ve light novel olarak takipçilerine ulaşmış olan bir seri. Tüm bunların çıkış noktası ise 2010 yılında PlayStation için geliştirilen oyunu. Geliştiricisi Shift, yayıncısı ise Bandai Namco Entertainment. Serinin 2017 itibari ile beş oyunu bulunuyor. Oyuna geçmeden önce animede karşımıza çıkan hikayeyi kısaca özetleyelim:

Yıl, 2071. Dünya, Aragami adlı gizemli yaratıklar tarafından neredeyse yok edilme aşamasına gelmiştir. Japonya da bundan nasibini almıştır. Bununla birlikte insanların yeni yaşam bölgeleri oluşturmak için planları vardır. Korunaklı bölgede, Fenrir adındaki örgüt Aragamileri temizlemek ve onlardan elde edecekleri çekirdekler ile bu planlarını hayata geçirmek istemektedirler. Fenrir ile çalışan ve bağışıklığı yüksek olan God Eater adı verilen bir takım insanlar, God Arcs adlı silahlar kullanmaktadırlar. Korunaklı bölgenin dışında kalan topraklarda yaşayan Utsugi Lenka birgün Fenrir tarafından teste sokulur. Ardından God Eater olarak korunaklı bölgeye alınır. Lenka, eğitimini tamamlar ve efsane





ekip adı verilen öncü ekip ile Aragami avlama hayalinin peşine düşer. Beş oyunun olduğunu söylemiştik. Bu oyunlar:

God Eater: Serinin ilk oyunu. 2010 yılında çıktı. Canavarlara karşı savaşan insanlığın hikayesi. Aragami adlı bu canavarları öldüren tek şey God Arc adlı silah.

Gods Eater Burst: Orijinal oyunun genişletilmiş versiyonu. 2010 çıkışlı. Oyunda yeni bir hikâye yer alıyor. Tek bir tanrıya karşı hücum anlamı taşımaması için batı versiyonunda God kelimesi Gods olarak değiştirilmiş.

God Eater 2: God Eater'ın devamı. 2013 yılında çıktı. Yeni silah tipleri, ek oyun özellikleri, Karakter bölümleri ve yeni saldırı çeşitleri bulunuyor.

God Eater 2 Rage Burst: God Eater 2'nin yenilenmiş versiyonu. Yeni özellikler eklenmiş. 2015 çıkışlı. Yeni bir hikâye içeriyor.

God Eater Resurrection: God Eater'ın yeniden yapımı olan God Eater Burst'ın yeniden yapımı. Yine yeni oyun özellikleri içeren yapım, 2015'de Japonya'da, 2016'da ise Kuzey Amerika'da yayınlandı.

God Eater 3 Serinin üçüncü büyük yapımı. 7 Ekim 2017'de duyuruldu.

God Eater Resurrection'a biraz yakından bakalım.

Öncelikle oyunun hikâyesinde bir değişiklik ya da twist yok. Dünyayı kurtarmaya devam ediyoruz. Bu oyunun eski takipçileri için bir rahatsızlık oluşturabileceği gibi belki de tutan bir şey hiç bozmamak en iyisi. Yapımcılar da bunu iyi biliyor gibi. Belki sübjektif bir yaklaşım olacak ama bu oyunun oldukça iyi olduğunu düşünüyorum. Özellikle oyunun eski fanlarının da benimle aynı görüşte olduklarını zannediyorum. Eklenen yeni mekanik ile savaşlara çeşitlilik katılması, çevrim içi işbirliği imkânı gerçekten çok güzel. Bu oyunun God Eater Burst'ün remaster'i olduğunu unutmayalım. God Eater 2 ve GE2 Rage Burst'te tanıtılan yeni silahlar eklenmiş. Aynı şekilde, God Eater 2 ve GE2 Rage Burst'te tanıtılan mekanikler güncelleştirilmiş. Çeşitli silah kombinasyonları ile oyun evreninde kendi karakterimizi oluşturmak oyunu daha da keyifli hale getiriyor.

Oyunun grafikleri Plasystation 4'te çok iyi görünüyor. Zaman zaman detay yönünden düşük grafikler görünse de karakter tasarımları pürüzsüz yapılar ile dikkat çekiyor. Multiplayer'da gecikme çok değil. Eğer çok oyunculu bir oyun arıyorsanız tam size göre.

Oyunda beğenmediğim yerler de var. Mesela 3. Bölüm çok alelacele bitip gidiyor gibi. Oyun sonrası içerik az. Ayrıca oyunun sürekli tekrarlanan yapısı biraz rahatsız edebilir. İngilizce seslendirmenin biraz mekanik olduğunu düşünüyorum. Sonuç olarak özellikle ilk defa bir God Eater oyunu oynayacaklar için tavsiye edilecekler listesinde.




COMİKON İSTANBUL
OLCA KARASOY



Comickon İstanbul

ARTIK BİZİM DE ANİME&MANGA FESTİVALİMİZ VAR!

YAZAR: OLCA KARASOY

1970'lerden beri yapılan Comic Con etkinliği nihayet ülkemize de geldi. Tabi ufak bir isim oyunu ile! "Comic Con" değil de "Comikon" olarak Comic Con ABD'de başlamış ve zaman geçtikte her ülkede yapılmaya başlanmış bir çizgi roman fuarıdır. Türkiye'de ise bu etkinlik Anime-Manga üzerine yapıldı. "COMİKON-İstanbul / Manga Fest" adıyla Kadıköy – Caddebostan Kültür Merkezinde iki gün süren bir festival olarak gerçekleştirildi.

Etkinlik Japon Sanat Merkezi ve Kadıköy Belediyesi başta olmak üzere Kyoto International Manga Museum, Japonya'nın en önemli dergilerinden Monthly COMIC-BEAM ve Fransız Kültür Merkezidesteği ile düzenlendi. Ayrıca etkinlikte mangaAnimeTR ekibi seminerler verirken SenseeCosplay'in atölye çalışmaları oldu ve yapmış olduğu harika cosplay çalışmaları sergilendi. Özellikle Komutan Logar Cosplay çalışması ile



Mert Yörük'te en çok dikkatimi çekenlerden birisiydi. Hatta bir an Cem Yılmaz Komutan Logar olarak etkinliğe katıldı sandım, o kadar gerçekçi bir çalışma yapmış Mert Yörük :D Tabi hepsi bu kadarla sınırlı değildi. Daha birçok atölye ve seminerin gerçekleştiği etkinlikte anime ve manga severler için mini bir cennet yaratılmış gibiydi diyebilirim. "BAMBi", "SOIL", "Wet Moon", "Deathco" adlı mangaların yaratıcısı Kaneko Atsushi'de etkinliğin onur konuğuydu. Ayrıca Osmanlı







konusunda uzman, Osmanlıca bilen ilginç bir Japonda vardı etkinlikte: Iku Nagashima. Sanırım etkinlikte en çok dikkatimi çekende kendisi oldu.

Festivalde; manga çizimi, manga editörlüğü, manga ve anime üretimi, senaryo yazımı, çizgi roman yayıncılığı,anime yaratıcılığı, zırh yapımı, karakter ve mekân tasarımı gibi etkinlikler gerçekleştirildi. Ayrıca gün boyu kısa anime gösterimleri de yapıldı.

Katılımcılar seminerler ile bilgilenirken, atölyeler ile pratik çalışmalar yaptı ve tabi cosplayerlarla bezenmiş ortamda bolca eğlenceli vakit geçirdiler. Festivalin diğer dikkat çekenleri ise "Golden Tamago Genç Çizer Ödülleri" ve "Anisong Grand Prix" yarışmaları oldu. "CosPOWER – CosPlay Defilesi" de en eğlenceli etkinliklerdendi. Dolu dolu geçen festivalde 16 söyleyişi, 40 kısa anime gösterimi, 19 atölye çalışması, 49 program yapıldı. Tabi Japon sanatçıların bize şarkı şölenleri yaşattığını da eklemeliyim. Gelelim festival hakkındaki kişisel görüşmelerime:

Acılar: Etkinlikler kısa süreliydi. Muhtemelen bunun sebebi festivalin iki gün sürmesi ve görevli katılımın yoğunluğu olması diye düşünüyorum. Uzun uzun konuşulabilecek birçok konu hızlıca geçildi. Bu da katılımcıların daha az verim almasına neden olmuş olabilir. Festival süresi daha uzun olsaydı ya da seminer veren sayısı daha az olup seminer süreleri uzun olsaydı çok daha verimli olabilirdi bence.

Tatlılar: Türkiye'de sadece anime ve manga özel etkinliklerinin yapılması çok güzel. MangAnimeTR ekibi aylık anime film gösterimleri de yapan bir grup ve bu tarz etkinlikler ile hem anime severleri bir araya topladığı hem de animeyi daha geniş kitlelere duyurdukları için övgüyü hak ediyorlar.
2. Oldukça renkli bir ortam yaratılmıştı ve insanlar arası etkileşim oldukça fazlaydı. Samimi, sıcak bir ortam vardı. Sıkılmadan zaman geçirmeniz mümkün oldu. Malum birçok oyun festivali ve etkinlikleri yapılıyor şahsen hepsini kötü bulan bir insan olarak söyleyebilirim ki Comikon onlara göre daha renkli, daha eğlenceli ve daha verimli bir festival olmuş. İlk kez düzenlenen bir etkinlik olmasına rağmen yıllardır oldukça başarılı olduğunu söyleyebilirim.
3. Cosplay çalışmaları oldukça eğlenceliydi. Özellikle Komutan Logar'a *(Mert Yörük)* bayıldım .
4. Gerek seminerciler, gerek cosplayerlar, gerekse atölyeci arkadaşlar oldukça sıcak ve sohbete açık kişilerdi. Etrafta gördüğümüz an yanlarına gidip hepsi ile hoş sohbetler kurabildik. Birçok etkinlik ve festivalde bunu yapmak pek mümkün olmuyor.

Şimdiden önümüzde sene yapılacak Comikon etkinliğini merakla bekliyorum. Önerim; bu sefer gidememiş olanların seneye kaçırmaması.

JAPANESE FOOD
JAPAN-GUIDE.COM



Japon Yemeklerinin Türk Kültürüne Etkisi

YAZAR: GÜLŞAH KARAMAN

Bir ülkeyi daha iyi tanıyabilmek için o ülkenin yemeklerinden yemek gerekir. Bir ülkenin yemekleri o ülkenin ulusal karakterini, lezzet tercini, estetik anlayışını, hayat biçimini vb. gösteren öğelerdendir. Bu sebeptendir ki ***yemek kültürü*** denilir.



Japon mutfağı denilince insanların ilk aklına gelen sushi olur fakat aslında, tempura, sukiyaki, udon, okonomiyaki, soba, ramen vb. yemekleri ile çok çeşitli ve zengin bir mutfaktır. Japon mutfağı denilince pirincin önemini vurgulamadan geçmek olmaz. Biz Türklerdeki ekmek kültürü neyse Japonlarda da pirinci aynı şekilde görebiliriz. Bunun yanında bir ada ülkesi olması dolayısı ile balık ve deniz ürünleri, birçok kültürün Çin'den gelmesinden dolayı da Çin mutfağının etkileri de oldukça hissedilebilir.

Birçok kaynak Japonların uzun yaşamalarını yemek adetlerine bağlamaktadır. Japon mutfağını yakından incelediğinizde bunda oldukça büyük bir gerçek payı bulabilirsiniz. Örnek vermek gerekirse Japonlar doğaya olan bağlılıklarından dolayı mümkün olduğunca yemeklerinde kullandıkları malzemelerin doğal özelliğini bozmamaya gayret ederler. Aşırı baharatlı, tuzlu veya tatlı yemeklere Japon mutfağında rastlamanız oldukça nadirdir. Japon mutfağındaki çeşitlilik, makarna açısından da geçerlidir. Soba, udon, ramen... Bunların her biri, bir Japon makarna türü ve aynı zamanda bu makarnalardan yapılan yemeklere verilen genel isim.

Udon, bu makarnalar içinde en kalını. Buğday unu, tuz ve su karışımı ile elde edilen makarna hamurundan, 4-6 mm eninde ve 20-30 cm boyunda kesilerek yapılıyor. Hamurun içinde yumurta bulunmuyor. Genelde sıcak çorbanın içinde yeniyor. Ama yaz aylarında soğuk olarak da yaygın şekilde tüketiliyor. Soba makarnası udondan hem içerik hem de kesilme şekli olarak farklı. Öncelikle bu makarna çeşidi 'kara buğdaydan' (buckwheat) yapılıyor. Bu buğdayın unu gri renkli ve kepekli oluyor ve ekmek yapmaya gelmiyor.

Rusya'da 'blini' ya da Fransa'da 'galette' adı verilen kreplerin yapımında kullanılıyor. Bir de, elbette, Japonya'da soba makarnalarının. Soba makarnalarının renkleri de bu nedenle griye çalıyor ve şekilleri spagettiye benziyor. Soba makarnaları da sıcak veya soğuk olarak yeniyor. Sıcak yenme şekilleri udona çok benziyor ama özellikle sıcak günlerde soğuk olarak da hazırlanabiliyor.





Japon makarnaları arasındaki bir üçüncü tür ramen makarnası. Özellikle Avrupa ülkelerinde yaygın olan Wagamama adlı restoran zincirinde ağırlıklı olarak ramen makarna yemekleri satılıyor. Ramen makarnaları yumurta ile yapılıyor *(egg noodles)*. Yumurtalı Çin makarnalarının eşdeğeri. Bunlar da çorba-yemek gibi yeniyorlar ancak, çorbanın stokunun neden yapılmış olduğuna göre ve aynı zamanda da stoktaki baskın lezzetin ne olduğuna





göre farklı ramen kategorileri ortaya çıkabiliyor. Makarna sınıfına girmeyen ama pizza tarzı bir çeşit unlu mamul sınıfına giren okonomiyaki, un, lahana, et, deniz mahsulleri ile hazırlanıyor.

Yaş makarna grubuna giren ve Türk mantısına çok benzeyen Gyoza, içerisinde bol sarımsak, çeşitli sebzeler ve et karışımından bir malzeme bulunan hamurun ızgarada kızartılması ile yapılıyor. Gyoza da Japonya'ya Çin'den gelmiş bir yemek.

Japonya, makarna ithalatının büyük kısmını İtalya'dan gerçekleştiriyor ve Japon tüketici, makarnayı bir miktar İtalya ile özdeşleştirmiş durumda. Ancak Türkiye'den Japonya'ya yoğun şekilde makarna ihracatı yapılıyor. Uygun ve etkili tanıtım kampanyaları ve pazarlama yoluyla Japonya'da tüketicilerin beğenisinin Türk makarnasına yönlendirilmesi ile büyük bir pazar elde edilebileceği düşünüyor.

Japon yemekleri biz Türkler için ilk başta oldukça lezzetsiz, tatsız gelebilir fakat zamanla Türk toplumunda bıraktığı etki ile Japon restorantları çoğalmaya başlayıp, ortak lezzetleri insanlara sunulmaya başlamıştır. Pirinç burada önemli bir rol oynar çünkü Türk mutfağına giren pirincin Japon kültüründen geldiği söylenmektedir.

Son olarak Japonlar yer sofrasına biz Türkler gibi çok değer verilir. Aileyi bir araya getiren bir eşyadan öte, aile bağlarını sımsıkı tutandır. 20. yüzyılda normal masa sandalyede yiyenlere oranla, %80 üzerindedir. Bir japon evine gidin %100 japon kültürüyle yaşayan bir aile sizi yer masasında ağırlar.. Ortam okadar sıcak ve samimi ki kendinizi ailenizin evindeymiş gibi hissedersiniz. Masa sandalyede ağırlandığın modern evde bu kadar rahatlığı asla bulamazsınız.







SONATA'NIN 7. SAYISI SİZLERLE!

Japon Müziği E-Dergisi SONATA'nın 7.sayısı J-Rap&J-hip hop temasıyla okurlarının karşısında!



TÜRK VE JAPON KÜLTÜRÜ ARASINDAKİ ORTAK MOTİFLER

YAZAR: BENSU CANGÜLER

Japonlar ve Türkler tarihin eski çağlarından beri birbirleriyle etkileşimde bulunmuşlar, bu etkileşimler dünyanın iki ucunda bulunan iki medeniyet arasında çeşitli kültürel ve ırksal benzerlikler ortaya çıkarmıştır.

Japonların günlük hayatının ya da kültürel öğelerinin yansıtıldığı bir film izlerken, kitap okurken ya da en yaygın kültür aracı olan animeleri izlerken bu iki kültür arasında bir benzerlik olduğunu hiç düşünmüş müydünüz?

Animelerdeki, ya da filmlerdeki karakterlerin çevresindeki insanlarla iletişimleri, yemek yerken ki tutumları, ev hayatı ve çok daha fazlası bize Japon kültürü hakkında bir fikir verirken aynı zamanda biz çoğu zaman farketmesek de kendi kültürümüzle bir bağlantı kurmamıza da yardımcı olur.

Bu yazıda sizlere coğrafi olarak bir o kadar uzak ama kültür olarak bir komşu kadar yakın olan Japonya ile kültür, ırk ve dil ve din benzerliklerinden bahsedeceğim. İki köklü medeniyet arasındaki bu benzerlikleri gelin beraber inceleyelim. Önce Türk- Japon köken benzerliğinden başlayalım.

Japonlar Türkler gibi Türk soylu Altay kavimlerindendir. Bu bilgiye dair yapılmış araştırmalarla bu durum Japonların kendilerini ''Japan'' değil ''Nihon'' olarak tanımlamalarından geldiğini kanıtlanmıştır. Nihon kelimesinin anlamının ''yeni hun olması'' Japonların Altay Türkü olması İle ilişkilendirilmiştir.

Kültürel benzerlikler: Aile kavramı
Hiyerarşik yapı iki kültürün de aile düzeninin


KATSUSHİKA HOKUSAİ DRAGON

esasıdır. Ailenin en büyük erkek üyesi ailenin başı sayılmaktadır. İkinci üye ise evin düzeninden ve işleyişinden sorumlu olan kadındır.

Yaşlıya saygı göstermek ve toplumsal yaşamda öncelik sağlamaktır. Yemek yerken oturuş düzeninde ilk olarak ailenin en büyüğüne servis yapılması iki kültürün de en önem verdiği ortak yazılı olmayan kurallarını başında gelmektedir.

Kültürel ve günlük yaşam olarak bir diğer benzerliğimiz ise yer yatağı ve yer sofrasıdır. Bizim kültürümüzde unutulan yer yatağı kültürü Japonya'da hala yaşatılmaktadır. Japonya'ya gittiğinizde kalacağınız otelde yer yatağı *(futon)* ile karşılaşmanız olası bir durumdur. *(normal yataklı oteller bir saray yavrusu fiyatında olacağı için)*

Hamamlar ve kaplıcalar; Japon kültüründe bizdeki hamam adetini karşılayan kaplıcalar bulunmaktadır. Temizlik iki kültürün de olmazsa











olmazlarının başında gelir. Japonlar kendi kültürlerine uygun olarak yararlandıkları kaplıcalara onsen derler. Onsenler önceden ''halk hamamı'' olarak kullanılmıştır. Şimdi ise yerel turizmin baş tacı kabul edilmektedir. Onsenler ile hamamların güzel bir ortak özelliği vardır ki o da buralarda edilen sohbetlerdir.

Ortak toplumsal/kültür öğelerine verebileceğimiz bir diğer örnek ise İki milletin insanlarının ortak alışkanlığı olan evlere girerken ayakkabıların çıkarılmasıdır. Japonlar da tıpkı Türkler gibi kapı eşiğinde ayakkabılarını çıkarıp ev terliklerini giyerler. Aynı davranış Kore toplumunda da mevcuttur. Yapılan araştırmalar sonucunda bu adetin İslam öncesi Türk soylu milletlerin ortak davranışı olduğu ortaya çıkmıştır.

Giyim-kuşam, kutlamalar ve diğer adetler
İki medeniyetin birbirine kültür olarak paralel yaşadığı bir diğer özellik ise dönem giysileridir. Japon kimonosu ile Osmanlı devleti dönemi kadınlarının giydiği elbiseler birbirine çok benzemektedir.

Her iki toplumda da çeyiz adeti görmek mümkündür. Çeyiz adeti hem Türk toplumunda hem de Japonya'da farklı şekillerde yaşatılan bir gelenek olmuştur. Japon kültüründe ''bohça yapmak'' gelinlerin çeyiz eşyalarının kumaşla veya bezlerle sarınıp taşınması olarak yer edinmiş ve furoşiki olarak adlandırılmıştır.

Türk geleneğindeki baharın gelişini kutlama bayramı Hıdırellez, Japonlarda ise sakura izleme ''Hanami'' geleneği ile hayat bulmaktadır.



Dil Benzerlikleri: Ural-Altay dil ailesinin Altay kolunda yer alan Japonca ve Türkçe, yapı bakımından da birbirlerine benzemektedirler. Bu iki dilin ortak özelliklerini; hece dili olmaları, sözcük diziliminde yüklemin cümlenin sonunda yer alması ve cümlenin esas öğesi olması, zaman eklerinin sonunun hemen hemen aynı harflerle bitmesi olarak söyleyebiliriz. Atasözleri ve deyimlerde de iki dilde anlam bütünlüğü, birbirini karşılayan sözcüklerle sağlanmıştır.

Aynı dil grubunda ve aynı kökte yer alan iki dilde de aynı anlama gelen kelimeler bulunmaktadır. Bunlara örnek olarak her iki kültür için de köklü bir geçmişi olan Saka kelimesi verilebilir Ural-Altay dillerinde alkollü içkilere ''saka'' denmekteydi. Japonların baş tacı milli içkilerine ''sake'' demeleri de bu kelimeden gelmektedir. Türklerin alkollü içkisi rakı da saka kelimesinden telaffuz yanlışlarıyla bugüne kadar değişime uğrayarak taşınan kelimelerdendir. Ata, Miray, Satı, Kara kelimeleri Japonca'da da Türkçe'de de hemen hemen aynı anlamlara gelen bazıları zamanla anlamını yitirmiş, ya da kaybolmuş kelimelerdendir. İki dilde Çin, Hint, Arap gibi farklı kültürlerden etkilenseler de, dil ve sosyal adetler yönünden Kuzey-Doğu Asya'ya bağlı kalmışlardır.

Din Kavramı: Japonlar ve Türklerin özlerinde aynı olduğu ama sonradan değişime uğrayan bir diğer konu ise dini inanış sistemleridir. Din konusunda da iki kültür arasında soya dayanan benzerlikler olduğunu söylemek mümkündür.

Soy ile ilişkilendirilen din; milli atalar dini, Japonya'da bugünkü inanış sisteminin temelinde yer alan Kami adlı bir ata dini olarak yer almaktadır. Budizm ve Konfüçyanizm Japonya'ya girdiğinde Kami inancının diğer dinlerle karışmaması için Şinto olarak adlandırılmıştır. Bu kelime ''tanrı yolu'' anlamına gelmektedir.

Japonlar 6. yüzyıldan itibaren Budizmi benimsemelerine rağmen ata dini olan Kami bugün hala Japonya'da varlığını sürdürmektedir. Fakat aynı durum Türkler için geçerli değildir. Orta Asya ve Anadolu'da ki Türkler İslamı kabul etmişler ve atalar dini kam/kami unutulmuştur. Her iki kültürün de coğrafi yakınlıklar bakımından etkilendiği dinler ve kültürler birbirlerinden uzaklaşmalarına neden olmuştur. Bu durum zamanla Japonların Turani geleneklerinden uzaklaşmalarıyla sonuçlanmıştır.

Özetle her iki kültürün özlerindeki bugünkü farklılaşmanın kökeninde dinin ve etkilendikleri diğer medeniyetlerin etkisi büyüktür.



Haber Köşesi

JAPONYA İLE İLGİLİ ETKİNLİKLER BURADA!

YAZAR: MEDİNE NUREEVA



Comikon İstanbul Manga Fest
Türkiye'nin ilk manga festivali Comickon İstanbul 7-8 Ekim tarihlerinde gerçekleşti. Japonya ve Türkiye'den birçok misafir konuşmacı katılımıyla manga-anime üretimi, senaryo yazımı, manga yayıncılığı, karakter-mekan tasarımı konulu söyleyişler ve manga atölyeleri düzenlendi. Festivalde kısa anime gösterileri, Electric Ribbon grubu konseri, "GOLDEN TAMAGO Genç Çizer Ödülleri" ve "Anisong Grand Prix" yarışmaları ve "CosPOWER – CosPlay Defilesi" yer aldı.

Festival, Japon Sanat Merkezi, Kyoto International Manga Museum, Japonya'nın en önemli dergilerinden Monthly COMIC-BEAM ve Fransız Kültür Merkezi işbirliğinde gerçekleştirildi.

JİKAD Japonca Kursu
Japonya İzmir Kültürler Arası Dostluk Derneğinde faaliyet gösteren Japonca kursu yeni bir döneme başladı. Japonca sınıfları ve Konuşma kulübündeki çalışmalar gönüllü hocalar tarafından yürütülüyor. Çalışmalar haftada bir gün olup altı farklı grup olarak devam etmekte. Daha önce Japonca çalışanlar devam eden sınıflara kayıt yapabilir. Yeni başlayanlar için yeni dönem kayıtları Şubat 2018'de açılacak.

İstanbul Sushi Festivali
İstanbul Etkinlik Rehberi tarafından düzenlenen İstanbul Sushi Festivali 25-26 Kasım arasında gerçekleşecektir. Etkinliğin programında Japon şeflerle sushi yapımı atölyenin yanı sıra canlı orkestrayla 1950'lerden günümüze Japon müziği dinletisi, Japon dans şovları, sushi temalı sergi, oyunlar ve yarışmalar da ye alacak. Festivalin detayları ileti bir tarihte açıklanacak. Katılmak için etkinliğin facebook sayfasında bulunan formu doldurmak gereklidir.

Kadıköy Belediyesi Manga Atölyesi
Manga ile ilgilenenler için Kadıköy Belediyesinde Manga Atölyesi açıldı. Çizim, kurgu, karakter tasarımını içeren eğitim Su Tunç ve Ali Toğlukdemir tarafından veriliyor.

Karikatür evinde gerçekleşecek atölyede hikayesi ve çizimiyle birlikte bir manga oluşturacak. Atölye'ye bir dönemde dönemde 8 kişi kayıt yaptırabilecek. Atölye ücretsiz olup 18-25 yaş sınırı ve Kadıköy'de ikamet etme zorunluluğu var. Yeni dönem için kayıtlar Ocak 2018'de açılacak.

Türk-Japon Bilim ve Teknoloji Üniversitesi kuruldu
Türkiye ve Japonya arasında imzalanan anlaşmasına göre Türk-Japon Bilim ve Teknoloji Üniversitesi ve Türk-Japon Bilim ve Teknoloji Vakfı kuruldu. İstanbul'un Pendik ilçesinde yer alacak üniversite bir araştırma üniversitesi olacak. Öğrencilerin yüzde 60-70'i master ve doktora öğrencisi, yüzde 30-40'ı lisans öğrencisi olacak. Türk ve Japon üniversite sistemlerinin dışında olacağı beklenen üniversitede mühendislik ve temel bilimler alanında olmak üzere, sosyal ve beşeri bilimler fakültesi bulunacak.


POKUT YAYLASI
GEZIMANYA.COM

Pokut & Sal Yaylası

Karadeniz Yayları Sizi Bekliyor

YAZAR: SENİHA KATLAV

Araba yok, korna yok, gürültü yok. Sadece doğa. Doğa yürüyüşü, kendini keşfetme, dinlenme... İçinizi hüzünle kaplayan sis denizi...

Pokut, Doğu Kardeniz'in Rize ilinde bulunan ünlü bir yayladır. Yaklaşık 2050 metre rakıma sahiptir. Oldukça zahmetli bir çıkış yolu sizleri bekliyor.Normal binek bir araçla çıkmak mümkün değilAltı yüksek arazi araçları olmalı.Ya da yürüyerek beş altı saatte ordasınız. Bu sizi heyecanlandırdı mı? Lütfen sakin olun.Bir diğer seçenek ise yayladaki işletme sahipleri misafirlerine servis imkanı sunuyor.

Normalde 1800 metreden sonra ağaç yetişmezken, Karadeniz yeli sayesinde Pokut'ta agaç görmeniz mümkün. Ladin ve çam ağaçlarıyla süslenmiş orman yolu, treking için doğa harikası yürüyüş güzergahlarını oluşturuyor.





Ahşap evler boncuk gibi sıralanmış yaylada. Elektrik kabloları yer altından taşınmış. Özen, özen, özen.

Peki burada neler yapabilirsiniz?

*Gün batımı ve gün doğumu izlemek

*Sal yaylasına yürüyüş yapmak (yaklaşık 30 dk.)

*Bulut denizinin tadını çıkarmak

*Fotoğraf çekmek

*Yöresel lezzetler tatmak

Pokut yaylasında konaklama

Yaylada kamp kurmak aslında yasak. Ancak yayla sakinleri sıcakkanlı insanlar oldukları için kendinizi anlatırsanız size şans tanıyorlar. Çadır dışında konaklamak için konukevleri var. İşletme sahipleri nazik kimseler olmakla birlikte konuşmayı seven insanlar. Eğer isterseniz eğlenceli ve koyu bir sohbetle karşılaşmanız mümkün.

Yayla geceleri soğuk oluyor. Hava durumu ise oldukça hareketli. Bir gün içinde yağmur, güneş, sis görmeniz olası.O yüzden diyorlar ki: "Sis denizi olmayan bir anda kaçkar dağlarının harika manzarasını seyredebilmek için Pokut'a gelince mutlaka bir gün kalın."

Çok çiçek olduğu için çok arı var. Ve Rize'nin balı oldukça ünlüdür Türkiye'de. Tadına bakın ve eğer pahalı demezseniz ufak bir kavanoz alın. Sağlığınız için bunu yapın.

Kendinize yönelmek mi istiyorsunuz?

Bulut denizinin içinde yavaş yavaş kaybolan güneşi izlemek için mutlaka Pokut'a gelin. Yüreğinize saklanan güneşi hissedeceksiniz.Ertesi sabah yüreğizden doğan güneş sizi ısıtacak.

ポクッと高原とサール高原
車がない、クラクションがない、騒音公害がない… 自然界だけ。ハイキング、自己発見、急速…
心が悲しみでいっぱいになる霧の海…

Pokutは、黒海地方の東にあるRize町の有名な高原です。この高原の標高は約２０５０メートルです。
とだり着くのはかなり困難です。普通の乗用車で行くことはできません。山へ行くのに適した車がなければなりません。車高は高い車がなければなりません。または、あなたは歩いて5時間か6時間で台地に着くことができます。胸がどきどきしますか。安心してください。もうひとつの選択肢として、高原のホテル経営者が提供するサービスがあります。
通常は標高１８００メートル以上に木々が植えませんが、黒海の風おかげでPokutで木々を見ることができます。森の道にはトウヒとマツの木が立ち並び、トレッキングのための美しい道を作り出しています。

木の家がビーズのように並んでいます。電線は地下に引かれています。
では、ここで何ができますか？

- 夕焼けと朝焼けを見ることができる。
- サール高原で散歩ができる。（約三十分ぐらい）
- 雲海を楽しむことができる。
- 写真を撮ることができる。
- 美味しい地元料理を食べることができる。

宿泊施設をご紹介しております。 キャンプは禁止されています。高原の住人は広い心を持ち、訪れる人々の心を癒してくれます。テント以外に小さなホテルがあります。ホテルの所有者は親切で、話すことが大好きです。楽しくて深い会話をすることができます。

夜は寒いです。天気は非常に変わりやすいです。雨が降り, 晴れ、霧が出てきます。霧が晴れたときに見えるカチカルやまの美しい景色を見るためにPokutに１泊してください。

いろいろな花がありますから、たくさんハチがあります。そしてトルコでリーゼのはちみつは有名です。
蜂蜜の 味見をして、高くないと思ったら、小さなびんを買ってください。
健康を守るためにしてください。
雲の海の中でゆっくりと太陽が消えていくのを見るためにポクットに来てください。 あなたの心の中に隠れている太陽を感じるでしょう。次の日あなたの心から太陽があなたの心を温めてくれます。



ŞİRİNCE
HOLIDAYGURU.IE

İzmir'in Şirince Köyü

MAYALAR, ŞARAPLAR VE MATEMATİK KAMPI

YAZAR: SENİHA KATLAV

Kıyamet günü sadece iki yer kurtulacak. Birisi Şirince Köyü...
İzmir'in Selçuk ilçesine bağlı Şirince köyünde sizleri neler bekliyor?

Trafiğe kapalı sokaklar. Yöresel el işleri yapıp satan köylü teyzeler. Kaliteli şaraplar. Restore edilmiş evler. Ve tüm bunları fotoğraflamak isteyen siz. Hoşgeldiniz.

Köyün taş döşeli sokaklarında dolaşın. Mahzenlerde şarapları tadın. Meyveli şarapları ünlüdür. Aziz John Bapdist Kilisesi'ni ziyaret edin. Mürver şurubunu için.

Mürver, dere kenarında yetişen bir çiçek. Soğuk algınlığına en doğal çözüm olarak düşünülüyor. Bunların dışında öyle iki önemli yeri var ki sizi oldukça etkileyecek.

Tiyatro medresesi ve Nesin Matematik Köyü. Hem amatör hem profesyonel tiyatrocular için toplanma yeri. Seyirciler ve sanatçılar buluşup,





arkadaş oluyorlar. Tartışıyorlar, fikir alışverişi yapıyorlar. Burada atölye çalışmaları, tiyatro kampları ve konferanslar düzenleniyor.

Matematik artık sadece ders değil.
Doğa ile iç içe, sessiz sakin, kar amacı gütmeyen ütopik bir öğrenme alanı.Hocalar ve öğrenciler birlikte yaşıyorlar. Günlük işleri birlikte yapıyorlar. Yemek hazırlıyorlar, bulaşık yıkıyorlar, çamaşır yıkıyorlar... Matemetiğe ilgisi olan herkes gelebilir.

Kurumun adı değerli bir kişiden geliyor. Aziz Nesin Türkiye'nin en önemli yazarlarından biridir. Nesin Türk halkını en iyi anlayan ve anlatan bir yazardır.Sayısız kitabında yılmadan usanmadan bize kendimizi anlatmıştır.

"Olmasın mezar taşım. Ölünce bir okul bahçesine gömün beni. Çocuklar top oynayıp ip atlasın üzerimde." diyen yazarın çocukları ne kadar çok sevdiğini ve onlara değer verdiği görülmektedir. Vasiyetleri arasında bir de bu matematik okulu vardı.

2012 yılında tüm dünya konuşuyordu.
"Mayalar'ın takvimize göre Marduk gezegeni dünyaya çarpacak ve dünyada sadece iki yer kurtulacak." Fransa'nın güneyindeki Bugarach Köyü ve Şirince Köyü.

Günler öncesinden dolup taştı Şirince. Öyle dedikodular duyuldu ki.Çok ünlü Hollywood oyuncuları rezervasyon yaptırmış, Şirince'ye geleceklermiş gibi gibi.

Sonuçta Maya'lar yanıldı. Ya da öyle görünüyor. Ancak Şirince turizmi için iyi bir reklam kampanyası yaşanmış oldu.

最後の審判の日は、二つの場所だけが救われます。
一つはシリンジェ村。

イズミルのセルジューク街にあるシリンジェ村はどんな所でしょうか。

通行禁止道路。車が入れない道。地域の手工芸品を作って販売している村人のおばあさん。高級なワイン。復元された家 。さらに、なんでも写真に撮りたい皆様。ようこそ。

村の舗装された通りを歩いて。ワイン貯蔵室でワインを楽しんで。果物ワインが有名です。
アズィズ ジョン バプテスト教会をを訪問して。
ニワトコのシロップを飲んで。
ニワトコは小川のそばに生えている花です。風邪に一番よく効く自然薬と言われています。

これらのほかに、あなたに影響を与えるを2つの重要な場所があります。
演劇の学校と数学の村 。

演劇の学校。アマチュアとプロの俳優が集う場所です。来訪者と芸術家は友達になっています。皆、議論や意見交換をしています。ここでは研修、演劇のクラブ、授業が開催されます。
ここでは研修、演劇のクラブ、授業が開催されます。

数学は授業だけではありません。自然と共存し、静かで平穏で、利益にこだわらないユートピアのような学習空間です。先生と学生は一緒に住んでいます。
日々の仕事を一緒にしています。みんなで料理を作ったり、皿を洗ったり、洗濯をしたりしています。数学に興味を持っている人は誰でも参加できます。

施設の名称は、尊い人物の名前に由来しています。アズィズ ネスィンはトルコの最も重要な作家の一人です。ネスィンはトルコ国民をよく理解し、説明している小説家です。

彼は多くの小説で恐れずに、辟易することなく、トルコ人について語ってくれました。

ネスィンは、「お墓はいらない。私が死んだら学校の庭に埋めてくれ。子供たちが私の上でボール遊びや縄跳びをしてくれるように。」と表現しており、そこから彼がどれだけ子供達を愛し、大切に思っていたかが伝わってきます。彼の遺贈の中にこの数学の学校がありました。

2012年に世界中で、「マヤのカレンダーによると、マルドク惑星が地球に衝突する。そして地上で２ヶ所だけが救われる」と言われていました。
ビュガラッシュ村とシリンジェ村。

何日も前からシリンチェは込んでいました。そんなにうわさ話が聞こえました。

有名なハリウッド俳優が、予約してシリンジェに来るようだ、といった噂もありました。

結局マヤ人が間違えたと考えられています。
しかし、シリンジェはよい観光アピールキャンペーンの機会を得たことになりました。


YUKİO MİSHİMA
PASTDAILY.COM

ALTIN KÖŞK TAPINAĞI

YUKİO MİSHİMA'NIN DÜNYASINDA BİR ADIM İLERİ

YAZAR: DENİZ BALCI

Her güzellik kirletilmeye hatta yok olmaya mahkumiyetleriyle, varlıklarına ulvi bir anlam kazandırırlar.

Geçtiğimiz günlerde Can Yayınları tarafından yayımlanan Yukio Mishima'nın 1956 senesinde yazmış olduğu "Kinkakuji" (The Temple of the Golden Pavillion) kitabının çevirisi 'Altın Köşk Tapınağı' uzun senelerdir süren bir bekleyişi sonlandırdığı gibi, Japon edebiyatı açısından 2017 senesinin en büyük sürprizi oldu.

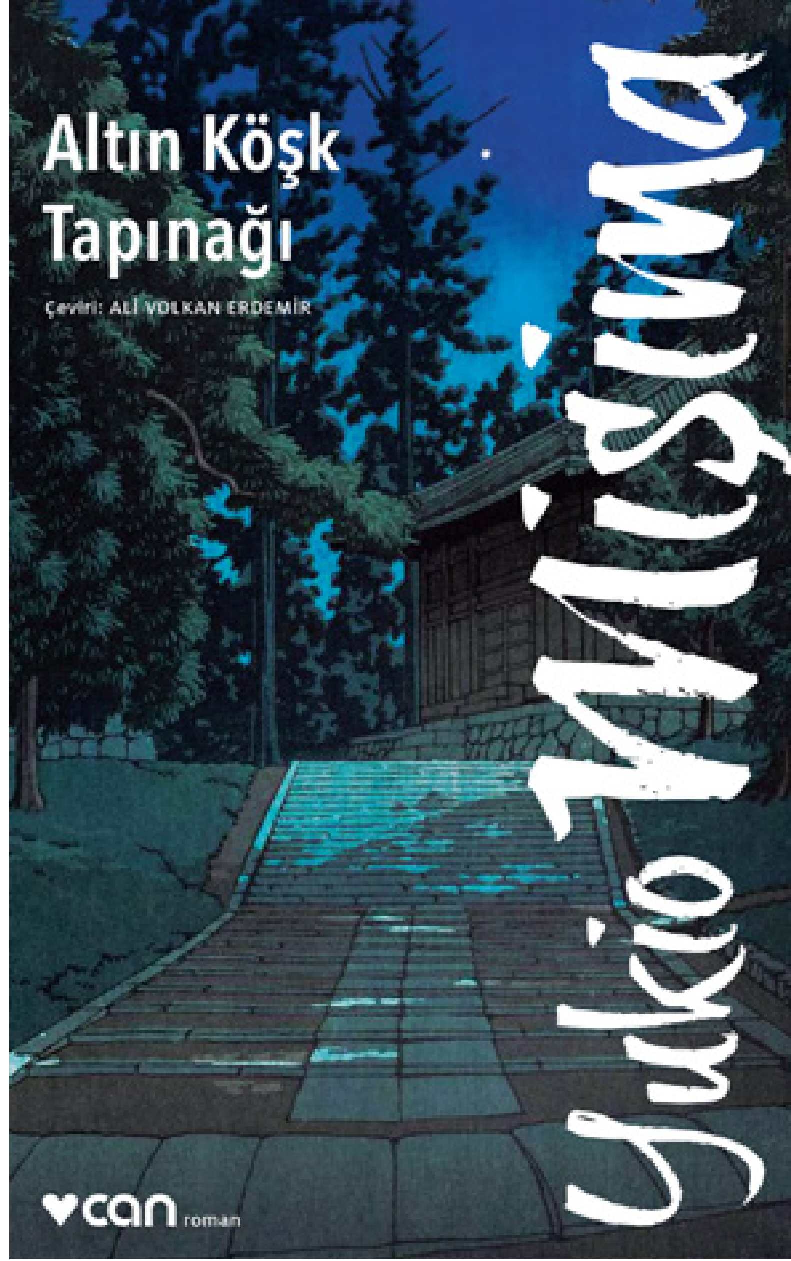
Mimari güzelliği ile nam salmış, Kyoto'nun simgelerinden biri haline gelmiş önemli kutsal mekanlardan biri olan Altın Köşk Tapınağı 1950 senesinde, çömezliğini geçirmek üzere buraya gelmiş olan genç bir keşiş yüzünden yok olmanın eşiğine gelir. Neredeyse beş asırdır olduğu gibi korunan tapınak, bu genç keşiş yüzünden tarihten

silinme tehlikesi ile karşılaşmıştır. Mishima bu güncel olayı konu edinerek, genç keşişi baş karakteri yaptığı bu romanı kaleme alır ve roman yayımlanışının üzerinden henüz üç sene geçmişken Batılı dillere çevrilir. Mishima bu romanla dünyanın da ilgi göstermeye başladığı edebiyatçıların arasına girer.

Mishima romanı yazarken yaşanan gerçek olayların suçlusu ile baş karakeri Mizoguchi arasında bir paralellik kurar. Çıkarıldığı Japon mahkemelerinde ifade verirken hiç pişman olmadığını, tapınağın güzelliğinin kendisini korkunç derecede rahatsız ettiğini haykıran suçlu tam da Mishima'nın kadrajına girecek ilginçlikte bir insandır. Zira 'Bir Maskenin İtirafları' isimli debut eserinde de ayrıntılı anlattığı üzere Mishima da güzellik olgusu ile sürekli bir kavga halindedir. Romanı yazarken 35 yaşında olan Mishima tüm gençlik yılları içerisinde olgunlaştırdığı, beslediği felsefi düşünceleri, karakteri Mizoguchi aracılığıyla bizlere aktarır. Bunu yaparken de incelediği mahkeme kayıtlarını kendi süzgecinden geçirerek hikayesine yedirir.

Mizoguchi ailesel travmaları olan, babasını yakın bir vakitte kaybeden, kendince onu yalnızlığa ittiğini düşüdüğü bir özür olan kekemeliğe sahip olan, çirkin bir çocuktur. Kendini bildiği yaşlardan itibaren 'Altın Köşk Tapınağı'nı bir arzu nesnesi olarak içinde büyütmüş; tapınağı dünyadaki en güzel şey olarak mimlemiştir. Ancak tapınağa çömez bir keşiş olarak gönderildiği günden sonra, tapınağa karşı umulmaz büyüklükte ilahi bir sevgiyle içini gün be gün doldururken; bir yandan da tapınağın önünde ve eylemlerinde aslen özgürleşmesinde en büyük engel olduğunu fark eder. Özgürlüğünü eline almak için de, içinde varolduğunu keşfettiği eylemselliği harekete geçirmesi gerektiğine kanaat getirir.

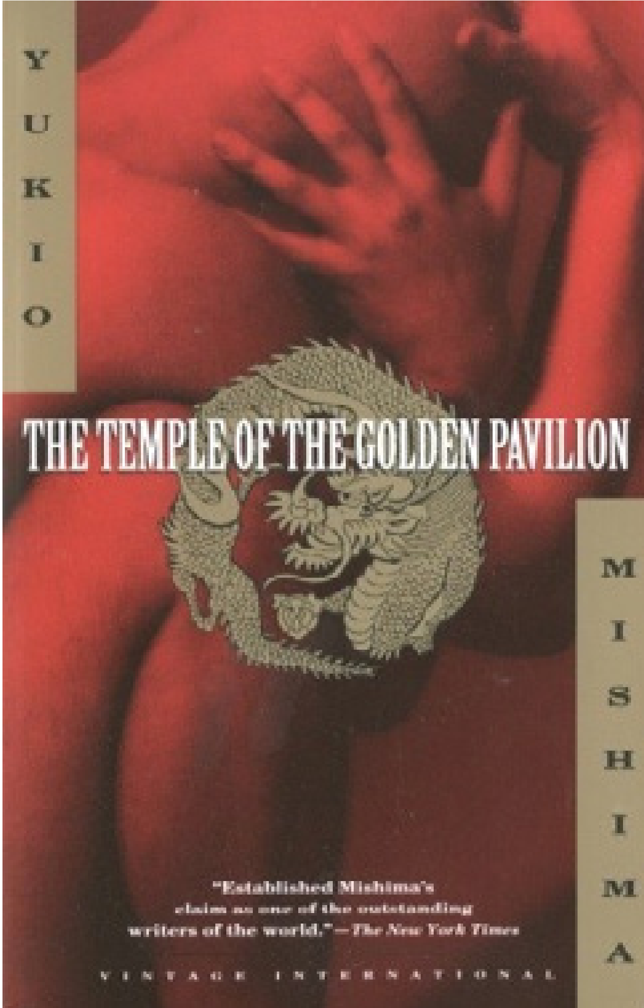
Zen Budizm'inin dengeyle olan sevişmesi sonrası ortaya çıkan kadim sözlerde ve hikayelerde geçen çapraşık, ironi dolu söylemleri kendice ele alan karakter, bir süre sonra bunları kanalize olduğu anarşişt ruh doğrultusunda realize etmeye başlar.Bir yandan hikayenin geçtiği tarih aralığı 1940-1950



olduğundan arka planda, çok baskın ele alınmasa da, Japonya'nın II.Dünya Savaşı yenilgisinin yankıları hissedilir. Din adamlarının bozulan, erdemden yoksun dejenere durumları da zaman zaman kendini gösterir. Ancak Mishima'nın anlatmak istediği şeyler bunlar değildir. O daha çok Mizoguchi'nin karakteri üzerinden çok daha bireysel sorgulamaların peşinde yol almaktadır.

Roman çıktığı dönem Japonya'da oldukça popüler olmuş, ilgi görmüştür. Bunda yazarın seçtiği konunun güncelliği önemli rol oynamıştır. Çoğu okuyucu, Altın Köşk Tapınağı'nı korkunç durumlara sokan suçlunun hikayesini merak etmiştir. Ancak Mishima romanı öyle bir şekilde kaleme almıştır ki aslında her okuyucu için farklı katmanlarda anlam ifade eden bir okuma tecrübesi sunmaktadır. Bu, üzerinden seneler geçtikçe daha iyi anlaşılmıştır.





Mishima'nın tartışmalı intiharı ve eserleri üzerine yazmış olduğu 'Mişima ya da Boşluk Algısı' kitabında Marguerite Yourcenar 'Altın Köşk Tapınağı'nı, yazarın ondan önce yazdığı romanlarından ayrılan, temanın kusursuz bir şekilde Mishima'nın özbakışından ele alındığı bir eser olarak niteler. Romanda tipik bir biçimde, hayal kırıklığına uğramış hırsın ve kinin de bir parçasını oluşturduğu suçlunun gerekçelerinden sadece birinin özellikle irdelendiğini öne sürer: Güzel'den nefret etme. Yourcenar bu tespitinde oldukça haklıdır Zira Mizoguchi'nin eylemci tarafını keşfetme ve buna ihtiyaç duyma hatta sonunda da bununla arınma yolculuğu, tam olarak da kendinin çirkin, kekeme halinin yarattığı eksiklik ile tapınağın kusursuz güzelliğinin bütünlüğü arasında verdiği savaşın bir sonucudur.

Kitabın başka bir özelliği ise, 'Yaz Ortasında Ölüm' isimli öykü kitabından sonra Japonca aslından çevrilen ikinci Mishima eseri olması. 'Yaz Ortasında Ölüm'ün çeviri koltuğunda Hüseyin Can Erkin'i görmüştük. 'Altın Köşk Tapınağı'nı ise Ali Volkan Erdemir çevirmiş. Ama ne çeviri? Muhtemelen şimdiye kadar Türkçede okuma fırsatı bulduğumuz bütün Mishima romanları içerisinde bu örnek, ismiyle de uyum içinde altın gibi parlayacaktır. Daha önce Kenzoburo Oe ve Haruki Murakami çevirilerini okuduğumuz Ali Volkan Erdemir; Mishima'da yazara yakışan, bize kendimizi şanslı hissettiren bir sonuç ortaya koymuş.

Mishima okurken alışkın olduğumuz tarihle ilitilendirilmiş, şiddet ve tutkunun iç içe geçtiği; din, intihar, ölüm ve yaşam, iktidar hakkında benzersiz felsefi düşüncelerin resmi geçite durduğu yine çok etkileyici bir başka roman 'Altın Köşk Tapınağı'. 'Bereket Denizi Dörtlemesi'ni okuyup da Mishima ile daha derinlikli bir ilişki kurmak adına bütün kitaplarını okuyan; yeni bir kitabı içinse sancılı bir bekleme sürecine giren, hatta ara ara okuduğu kitapları tekrardan okuyan çok okur gördüm. Bu kitap onlara ilaç gibi gelirken, henüz okumamış adayara Mishima'nın dünyasına giriş adına alternatif başka bir kapı sunuyor.

KAYNAKÇA

***KAMİSHİBAİ**
http://www.hoshinoresorts-magazine.com/en/kamishibai-paper-theatre/
http://www.abc-web.be/abc-kamishibai/?lang=en

***JAPON ANİMELERİNİN YUMUŞAK GÜÇ OLARAK KULLANILMASI**
Makalenin ana kaynakları belirtilmemiş olup, okurların istekleri doğrultusunda kaynakça paylaşılacaktır.

***TÜRKİYE'DE TASO VE BEYBLADE ÇILGINLIĞI**
http://gazetearsivi.milliyet.com.tr/Beyblade/
http://beybladetr.com/beyblade_forum/
https://eksisozluk.com/pokemon-tasosu--3090055

TÜRK VE JAPON KÜLTÜRÜ ARASINDAKİ ORTAK MOTİFLER
Bu yazıda temel kaynak olarak Mehmet Bayrakdar'ın Japonlar ve Türkler isimli kitabı esas alınmıştır.
Sayfalar; 22, 23, 26,29,39,43, 46,55,56,63,67, 96,97,114, 115,117,135 deki bilgilerden yararlanılmıştır.
https://www.turkcebilgi.com/onsen
http://osakaninmuhtari.blogspot.com.tr/2016/01/japonlarla-turklerin-ortak-kultur.html
https://www.hierarchystructure.com/japanese-family-hierarchy/
http://www.japonyam.com/tr/japonlar-neden-yerde-yatar/

İSTATİSTİKLER

Takipçilerimiz


4.542 TAKİPÇİ


1.208 TAKİPÇİ


705 TAKİPÇİ

Yayınlarımız



JAPON SİNEMA DERGİSİ



SONATA DERGİSİ



YATTAA* DERGİSİ



VOCALOİD KATALOĞU


BAŞLANGICINDAN GÜNÜMÜZE JAPON SİNEMASI KİTABI


TEZUKA'DAN MİYAZAKİ'YE ANİME VE MANGA KİTABI

Dergi Okurlarımız


206.187 OKUMA

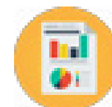

14.722 OKUR


29 YAYIN



Hakkımızda Yayınlanan İçerik


1.080.000 İÇERİK


4 RÖPORTAJ


1 RADYO YAYINI


3 DERGİ YAZISI